HKABC ABC

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1999年1月2日

91

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

每本港幣35元

COSPLAYER攻略入門

唔識教到你識！



《PLAYERS ZONE》《Cyber Formula》不敗傳說降臨

《幻想水滸傳Ⅱ》別冊攻略

鈴木裕創造的全新自由遊戲空間

莎木發表會詳盡直擊報道

附書附送二大附錄

98年末超大作攻略全開！

DC《SONIC ADVENTURE》
PS《TALES OF PHANTASIA》
PS《THOUSAND ARMS》
PS《新世代機械人戰記BRAVE SAGA》
PS《盜墓者3》
PS《POPOROGUE》


槍擊遊戲震動新體驗
槍身設計至型至COOL
NORMAL模式同時對應SONY PlayStation
及SEGA SATURN VIRTUA GUN、GUNCON
模式對應NAMCO GUNCON
JUDGE DREDD SUPER
WITH RELOAD PEDAL & SUPERSCOPE
COMPATIBLE SEGA SATURN SONY PLAYSTATION
NAMCO GUNCON MODE/ PSX STANDARD MODE SELECTION
COMBINED AUTO FIRE & AUTO RELOAD (MACHINE GUN MODE)
SINGLE SHOT & AUTO FIRE MODE
START, PAUSE & AUXILIARY WEAPONS BUTTONS
MANUAL RELOAD BUTTON
3 SPEEDS FOR AUTO FIRE, AUTO RELOAD & MANUAL RELOAD
2 SPEEDS FOR AUTO FIRE
SET MODE FOR PRESET NO. OF BULLETS FROM 1 TO 15 SHOOTS
SUPERSCOPE PROVIDES A PRECISE SHOOTING FOCUS
NEW PEDAL FOR RELOADING BULLETS IN PSX STANDARD MODE
AND FOR HIDING/RELOADING IN NAMCO GUNCON MODE
Judge Dredd IV
腳踏＋瞄準，射擊百發中
SHOCK Cobra
小巧設計功能盡掌握
SHOCK COBRA
DUAL FORMAT AUTOMATIC LIGHT GUN
全面功能助你百發百中
◆備有手動上彈掣，方便快速上彈
◆三段速度自動上彈
◆二段速度自動射擊
◆自動上彈數量隨意設定（一至十五發）
◆槍身左右各功能鍵，方便各類型玩家
◆震動功能隨意開關
◆獨有逐發脈冲式震動，真槍射擊感覺傳神
各大遊戲機商店熱賣中!!
COMPATIBLE WITH NAMCO GUNCON MODE NORMAL PSX MODE
DUAL FORMAT COMPATIBLE WITH PLAYSTATION (NORMAL OR NAMCO GUNCON MODE) AND SEGA SATURN
2 SPEEDS OF AUTO FIRE
3 SPEEDS OF BULLET RELOAD
AUTO FIRE AND AUTO RELOAD COMBINED MODE (MACHINE GUN MODE)
SAFE LOCK CONTROL
NORMAL OR NAMCO GUNCON MODE SELECTION
VIBRATION ON/OFF SELECTION
VIBRATION SIMULTANEOUS WITH EACH SHOT
NO BATTERY REQUIRED
COMPATIBLE SEGA SATURN SONY PLAYSTATION
總代理：嘉榮（國際）電子有限公司
九龍深水埗福華街177D地下（麥當奴對面）
電話：2728 2687／2728 9231
傳真：2728 9331

WKK王氏港建主辦

SEGA世嘉

世嘉Dreamcast大激賞

Dreamcast

1999年1月30日～31日

西九龍中心盛大舉行



SEGA RALLY 2 終極時速大比拼

凡於1月16日至24日到西九龍中心購物滿$50即有機會參加。冠、亞、季軍將獲贈世嘉新世代遊戲機Dreamcast及其他豐富獎品。

任玩任試 Dreamcast 多款勁 GAME

SEGA RALLY 2、神機世界EVOLUTION、SONIC ADVENTURE、戰國TURB、VIRTUA FIGHTER 3tb……連串強勁Dreamcast遊戲即時體驗，感受新世代戲機帶來的前所未有新感受。

Dreamcast 超人氣遊戲角色扮演大賽

扮嘢搞嘢開派對，扮得出色即可贏取Dreamcast大獎。歡迎觀眾1月31日到場參觀。

Dreamcast 超勁新 GAME 優先預展

1999年Dreamcast強打之作率先披露，絕對要先睹為快。

VIRTUA FIGHTER 3tb 及 SONIC ADVENTURE 繪畫大賽得獎作品展覽及頒獎禮

靚靚模特兒教您玩新 GAME！

主辦機構

SEGA DREAMCAST AUTHORISED DISTRIBUTOR：

WKK

WKK王氏港建國際貿易公司

查詢電話：2357-8876

協辦機構

DRAGON CENTRE 西九龍中心 — 西九龍中心

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE — GAME PLAYERS MAGAZINE

GAME PLUS — GAME PLUS

CO-CO! — 正文社出版有限公司

第九十一號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）



挑戰 FF VIII 的 CG 極限

絕無取巧、貨真價實、香港DC上網方法大公開！

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1
PLAYERS ZONE

附錄 2
幻想水滸傳 II 別冊攻略

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、小健健、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲、古拉拉_B、天草四郎時貞、怪傑
◆特約筆者／番丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS、酒井明樹
◆封面設計／JOAN
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

BY：JAMES、米奇

PS全球總產量突破5000萬台！

想不到98年8月21日總產量才突破4000萬台的PS，在短短4個月內產量又增加了1000萬台！



SCE在12月21日發表其94年12月推出市場的家庭遊戲機「PlayStation」的全國累積總產量，已經達到5000萬台，其中日本佔1425萬台、北美1935萬台、歐洲是1640萬台。

至於在這新增的1000萬台中，北美佔了其中的505萬台、歐洲是370萬台，即使在日本國內，亦有125萬台的新增銷量，以現時的市場佔有率來看，亦難怪SONY不急於推出新主機了。

PS在各地區總銷量走勢圖

地區／時間	98年2月（3000萬台）	98年8月（4000萬台）	98年12月（5000萬台）
日本	1065萬	1300萬（↑235萬）	1425萬（↑125萬）
北美	1075萬	1430萬（↑355萬）	1935萬（↑505萬）
歐洲	860萬	1270萬（↑410萬）	1640萬（↑370萬）

第3回CESA大賞參賽作品數目減少

CESA舉辦「第3回CESA大賞」這消息，已在上期向大家報道過了，而這屆選舉的提名，其實亦已在12月18日截止。



根據CESA的資料顯示，這屆的參選公司有78間，作品共332個，但相比起上屆86間公司369個參選作品，數字上似乎都減少了約10%，不知這是否代表着很多遊戲廠商對自己去年推出的作品信心不足呢？

值得一提的是DC的參選遊戲數目共有7個，其實DC由11月27日推出直至12月31日為止只有8個遊戲推出，但是否所有作品都有足夠水準參選就真是見人見智了。

第3回CESA大賞參選作品機種分佈圖

平台	參選數目
PlayStation	201
SEGASATURN	63
Windows 95	22
NINTENDO 64	16
GAMEBOY	15
Dreamcast	7
NEOGEO	2
Macintosh	2
HYBIRD	4

FF VIII預約突破50萬隻



SQUARE的DIGICUBE在日本全國17600間便利店開始接受預訂《FINAL FANTASY VIII》的服務只不過是短短的一個星期，已訂購的人卻已經超過了50萬人（12月28日時500165枚），若然保持這走勢的話，DIGICUBE相信今集的總預訂數目會比前作150萬枚還要多。

其實單是這一星期50萬的預訂數目，就已經相等於當日N64《薩爾達傳説》預計人數的總和，但從去年SQUARE業積不振的情況來看，《FF VIII》必須要賣出很多、很多……

DC網友可繼續免費上網

雖然推出還不足一個月，SEGA卻已在12月25日宣布利用Dreamcast上網的人已超過10萬人，而SEGA亦同時決定延長以SEGA ISP免費上網的時間至99年4月上旬。

SEGA雖然在DC主機推出時推行一次「發售記念優惠計劃」，讓DC用家1個月內免費上網，但對於10萬人次上網的結果亦感到超出預期想像，這次延長免費時間估計可進一步吸引更多人一試配合了上網機能的DC。

不要説這優惠和你無關，因為我們已開發出真正在香港使用DC上網的技術，快點照着來做，把你的DC登記來使用各項服務吧！

在PS上看銀英傳漫畫

有人説過利用電腦光碟來代替報刊雜誌是一種環保的方法，而德間書店最近便開發了一種在電腦或遊戲上按動畫面來看的新類型漫畫「CLICK漫畫」，並預計由明年春天開始隔星期在PS及電腦上推出。

用來打頭陣的，是受歡迎小説「銀河英雄傳説」動畫版以及一些以遊戲人物為題材的三個作品，這些作品每個約有70頁左右的分量，「讀者」可以按動畫面上的分格來閱讀，其特徵是令漫畫中有着PUZ般的遊戲性以及可將原有的對白配音，這種新類型的漫畫預計每集會以1500日圓出售，有興趣的朋友到時不妨留意。

DC推出另一個元M2作品

自從97年夏天松下電器宣布取消其64 bit遊戲機「M2」的開發後，一直保持沉默的PARASONIC WONDERTAINMENT最近突然重整旗鼓，表示會在99年3月，在DC上推出一個冒險遊戲《WEB MYSTERY看見預知夢的貓》（預價5800日圓）。

「為了活用在3DO及M2培育出來的經驗以及對遊戲這種生意的長處，我們決定利用軟件來進軍遊戲市場。」（PARASONIC WONDERTAINMENT宣傳部）



至於遊戲方面，是一個以網上連續殺人事件為題材的真人AVG，遊戲中主角是位優秀的電腦工程師，通過國際互聯網，他與掌握政治經濟的大人物的死扯上了關係……然而，這作品是不會利用DC的上網機能的……

遊戲中的角色約有40~50人，全部都是在今年11月選出來的新人，但若然真的會在99年3月推出，如此短的時間實在令人擔心會否影響製作出來的水準。

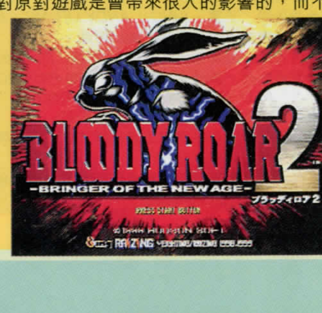
比原裝還要早推出的反蛋碟



香港有PS的反蛋碟賣是眾所周知的事實，亦出現過「下午到原裝、中午有反蛋」的奇景，但最近卻有兩個更難以致信的例子發生。

原定於99年1月28日推出的《BLOODY ROAR 2（HUDSON）》，以及原定99年2月推出的《MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION（CAPCOM）》，先後在上星期出現在反蛋市場上，即使是《少年街霸3（CAPCOM）》也好，亦比正版早了兩天，12月21日中午就已經在深水埗面世。

不過，這些比原裝還要早出的反蛋對原對遊戲是會帶來很大的影響的，而不知是否因為市面上推出了反蛋的關係，SCEH數天前已將《MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION》從行貨名單中刪去了。



若這種情況繼續下去，遊戲生產商實在亦很難可以期望在香港的市場中得到甚麼利益，所以，還是那一句：請支持正版。

DC用家可免費下載《收集哥斯拉》

98年7月率先推出的DC PDA遊戲《收集哥斯拉~怪獸大集合》，由12月27日開始，已經可以在SEGA的官方網頁「dricas.com」免費下載，不過，首先當然要閣下是貴為DC機主，才可享有這項服務的。



緊急速報！！

Dreamcast真正香港ISP上網方法全面披露

相信很多讀者都會希望自己的Dreamcast能夠上網，下載《哥斯拉》等VMS遊戲和《SONIC ADVENTURE》的賀年門松。最近新聞組上就公開了一個登記DC到SEGA SERVER的方法，經我們測試之後證實行得通，經登記後你就可以修改上網資料，用回你的本地ISP上網，以後就可以透過本地ISP來上網了。

現在就讓我們介紹一下這個上網登記的過程。

STEP 1 接駁



先準備一個「沒有」防盜聽功能的電話分線插，一邊用來接駁DC MODEM，另一邊則用來接駁一個普通的電話。當然，你要確定自己的電話有長途電話服務啦。

STEP 2 輸入資料

這方面早在88期《遊戲誌》經已教過大家，在此只作簡單介紹：



1.這頁不需要任何設定；



3.這一頁個人資料只要隨便輸入一些東西便可以，只是在住所郵政區碼欄中輸入000-0000，並在電話號碼欄中輸入003-0000-0000；



2.經過一輪聲明之後來到這一頁就要選右面的選項（確認說明書上的規約）；



4.這頁就要認真的考慮三個6-8個字的LOGIN名，然後——先別心急按掣繼續……

STEP 3 移花接木

在按掣繼續之前先拿起另一邊的電話聽筒，聽着電話的聲音。然後，立即按掣繼續，這樣DC就會開始撥號到日本，你也會從聽筒處聽到撥號的聲音，不過，還未撥完就會聽到「無此號碼」的嘟聲。這個時候你就要快快手**把插在DC MODEM上的電話線拔掉**，立即以另一條線的電話收線，並撥以下的電話號碼：

00X-81-3-5953-3012

（00X代表你所用的長途電話服務號碼，如HKT＝001、新世界＝009、CTI＝006、和記＝008等）

一聽到電話打出，你就得立即**將原本插掉的DC電話線插回DC MODEM**上，然後把電話筒放回電話機（那是不會收線的，因為DC會繼續接駁）。只要你手腳夠快，經過約30秒的等待，就會看到「密碼傳送中…」的字樣，那就幾乎可以表示你已成功。

這個步驟講求手腳快，你可以先將電話記入電話機中，又或是用電話重撥的功能。總之由拔線到重駁的時間不要多過15秒就可以，有時你插電話線插得太急也會導致接駁失敗，別心急，一次不成功可以多試幾次。



拿起話筒→按掣繼續 拔DC電話線→用電話收線 打電話

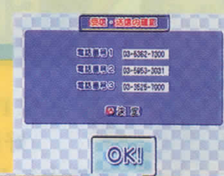


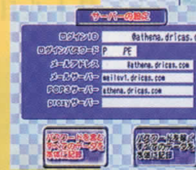
駁回DC電話線 等待……



成功接駁！！

STEP 4 記下資料







成功接駁後很快便會看到一連串告訴你在日本上網時要打的電話號碼、你的帳號資料和SERVER地址，雖然不知將來有沒有用，但抄下它也無妨。

而在SERVER設定一頁下面有兩個選項，左邊是「**將所有資料包括密碼都儲存在主機內**」，右邊是「除密碼外將資料儲存在主機內」，選右邊一項當然要先記下密碼，但一般都是選左邊一項的。經過再次確認後資料就會全部儲存到DC內。

STEP 5 修改登記

接着就是USER登錄畫面，在這裏你只要選用「**USER'S PROVIDER**」，那就可以改由本地的ISP上網。





1.先輸入自己的ISP的電話號碼；



2.輸入自己ISP所用的帳號資料。由上至下順序是LOGIN ID、LOGIN密碼、電郵地址、電郵帳號（多數與LOGIN ID相同）、電郵密碼（多數與LOGIN密碼相同）；



3.接着是較深入的設定，這裏的資料每間ISP都不同，請向你的ISP查詢。這裏要填入的資料順序是基本DNS（IP地址）、第二DNS、電郵SERVER地址、POP3 SERVER地址和proxy SERVER地址，一般來說，proxy SERVER地址是可以不輸入的；



4.將資料紀錄到主機內便大功告成；

可以上網了！





大家明白了登記方法了嗎？不過大家得注意，用DC上網有很多限制，例如看不到所有SHOCKWAVE效果、不能下載任何FILE，連REAL AUDIO也聽不到……勞師動眾，目的都是為了將來可以玩網上對戰的《SEGA RALLY 2》而已，不過在此先聲明，這樣登記了之後並不保證你一定可以上網對戰，因為一來實際上你沒有取得SEGA發出的正式密碼（那個密碼是以郵寄方式寄給用戶的），二來DC的對戰遊戲是在另一個SERVER「DOWAGO」進行的，接駁方式和收費方式是否相同仍未能確定。大家即管期待一下啦。

SCEH 聖誕派對！+ PlayStation 將調整售價

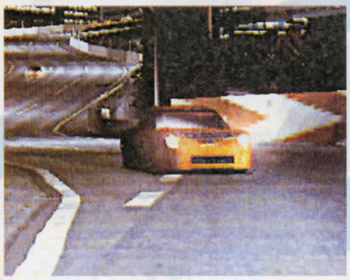
各位 PlayStation fans：

好開心呀！SCEH 的第一個聖誕派對！鐵定於十二月十八日於尖東某牛扒屋舉行(咁你實估到搞手是一個嗜肉如命的同事「婷婷」啦！)。但最高潮的還是抽獎部份，今年香港經濟不好，同事都希望抽中個貴野，過番個肥年，大家虎視眈眈的獎品有二合一電視機、DVD 機、迷你 Hi-Fi 等家電，心情好緊張啊！小弟如果抽中件名貴家電，一定會將喜悅同你們分享的。但如果下期你見到我隻字不提抽獎，你就唔好寫信來問我啦！



今日我拆信拆到手軟，大部份都是投票的！這次的投票一人一票，絕無造馬！所以投票代表了香港萬千 PlayStation 機迷的民意，應該是第一次吧！你想知道結果? 講少少比你聽啦！入圍佳麗有：





最佳 game 當然有《BH2》、《MGS》、《高達 G 世紀》等；

最有創意有《XI》(因為是中文化的智力遊戲，又親切又有益）等；

最佳廠商暫時以 Square 最多票數（很多人都不能忘記《FF7》吧！）；

最佳店鋪以 Pro Shop 暫時領先；（Ringo 哥哥會笑到見牙唔見眼！）

最佳活動？大家似乎都很懷念年初在時代廣場的「超級無敵樂園」呢，終身難忘吧！（還有一位朋友投 PlayStation 專頁一票，我決定比個「獨具慧眼獎」比佢！）

我見到有朋友係雜誌度話，PlayStation 專頁好 Hard sell、又悶、應該「判槍斃死刑」。這裡容我解釋一下。

其實，PlayStation 不同雜誌的其它部份，這是 SCEH 的窗口，向香港機迷公佈行貨／店鋪的資料，角色是官方的。我知道 game 雜誌的讀者都很年輕，所以我已經盡量改革，以輕鬆的形式和大家見面（例如講下 SCEH 寫字樓入面的內幕及笑話，活動的趣事等），然後又設立了信箱，大家可以了解 SCEH 的動向和方針，投訴有門，而且香港機迷的意見可以直達日本 SCEI 總部！所以每週都收到幾十封讀者的來信！









當然，空穴來風，我也有檢討的必要（雜誌本本都話要改革嘛）。其實，你們想要什麼呢？（希望你唔係「原來你什麼都不想要！」)你可以寫信或電郵比我，我絕對會從善如流！





你儲齊《R4》、《KOF97》、《古惑狼 3》年曆咭未啊？今次公佈的年曆咭是 PlayStation 另一個九八年壓軸大作《高達》、《PaRappa》及《鐵拳 3》。

SCEH 自去年成立以後，一直致力於普及遊戲，將遊戲和主機價格不斷降低。而得到香港機迷的支持，SCEH 表示衷心的感謝！

但自今年十月開始，日元開始攀升，SCEH 受到很大壓力，因為所有 PlayStation 產品均來自日本，並以日元結算。這兩個月來，為了機迷利益，維持現有港幣價格，但是公司財政已到了不能容忍的地步，所以，SCEH 在最後一刻，才採取了這個不得已的方法，將所有 PlayStation 產品的零售價，於「1999 年 1 月 1 日」開始調整，希望得到各位機迷的諒解！詳情請向店員查詢。

當然，如果日元跌番落來時，我們會再考慮將港幣價格調低。



SCEH 的第一個聖誕派對成功結束了。小弟的確沒有抽獎命，那麼多件家電（如二合一電視機、DVD 機、迷你 Hi-Fi、21 吋電視機等……），一件都有我份。但又靚仔，又得意的「龍仔」，見小弟悶悶不樂，傷心欲絕，於是將他抽到的名貴絲巾，轉贈給小弟！真是有情有義，感激流涕！而最後，老板拿出二千大元來抽現金獎，小弟中了頭獎（一千大元）！總算沒有枉費一番心機。你的聖誕是如何過的呢？小弟聖誕個三日都要開工，當然是九龍城中心的活動啦！

今年年中，開了 Akio 信箱後，收到很多朋友的來信，為表感激，小弟在上週親自給每個人都覆了一封信，並附上年曆卡一套（六張），並可持信來



本公司換取PlayStation 1999大掛曆一份，算厚禮了吧？！如果你曾來信Akio信箱，但還沒收到禮物信的話，那是因為你沒有告訴我你的地址。但今年的禮物信已寄出了，明年請大家繼續支持！

今年的信尚有四十封左右未覆，我想精選其中部份在明年年頭回覆。如果你想即時得到我的答覆，請寫來我的電子郵箱。

廣場上的快樂聖誕

聖誕過去了，你係點樣度過的呢？

我則在九龍城廣場度過了難忘的一個聖誕節。連續三日都在這個商場內，不知天日。我地舉辦了多次《R4》、《Beat Mania》及《EHRGEIZ》的比賽，其中《EHRGEIZ》的冠軍很熟面口，原來他是今年夏天皇室堡《鐵拳3》比賽的亞軍黃先生，果然舉一翻三，格鬥game一通百通啊！而亞軍的朋友都不弱，只有十歲，但都過三關，斬六將，打敗多個年紀大佢一倍多的大哥哥，雖敗猶榮，所以小弟頒了一個特別獎比佢，前途無可限量！

這幾天很多偶像級人馬來到，大玩PlayStation game，例如有靚女《苑仔》機神林曉峰鬥《R4》(結果你都可以估到啦！)，林曉峰話自已擁有晒所有機種，《苑仔》也不示弱，話自已夠有洗衣機，乾衣機，抽油煙機等機種啦！仲有鄭中基、吳家樂、洪天明、羅慧娟等人，原來明星個個都鍾意玩PlayStation 啊！而一眾明星都收到PlayStation大掛曆作為紀念品。

當中也有些趣事，有一位愛玩《陸行鳥之不可思議迷宮》的小肥仔，來頭絕不簡單，他雖然只有六歲，卻有110磅的巨型身軀，簡直和陸行鳥一樣可愛！而且他的動作絕不笨拙，跑步時仲快過個碌波。但很不幸地，奔跑中的肥仔扑倒在地下，由於地心吸力，他努力掙扎多番，也敵不過豐厚的皮下脂肪，最後倒在地上，奄奄一息，這時幸虧有一途人經過，肥仔反應敏捷，即刻抓住那人的褲子，企圖借力重新站起身！但肥仔扭來扭去，拉到那人褲子都快脫下來了，還未成功！終於有位見義勇為的SCEH同事出面，才將肥仔由地下救番起身！其他人已笑到幾乎飆眼淚！

結果公布！

自12月頭，在各雜誌登出投票表格後，收到好多fans的來信，很多仲係影印表格！經過仔細點算後，已有結果！絕無做馬或買票，所以是今年最公正的投票！各位心水清的朋友都會收到R4明信片，小弟親筆簽名的古惑狼咭或日曆咭。





1998香港PlayStation年度投票

1998年PlayStation行貨遊戲大獎——Metal Gear Solid
1998年PlayStation行貨遊戲最具創意獎——XI
1998年PlayStation最受歡迎的遊戲類別——RPG
1998年PlayStation最佳軟件廠家——Square
1998年PlayStation 最受歡迎遊戲人物——Solid Snake
1998年服務最佳PlayStation特許經銷店——Pro Shop
1998年最受歡迎的SCEH活動——超級無敵PlayStation樂園

有沒有投票呀？

各位有否記得在89期《遊戲誌》的本專頁有個「1998年PlayStation行貨遊戲大獎選舉」呢？有寄回來的話，那就要留意你們的信箱啦！因為逢參加了投票而又答中答案的讀者，SCEH會直接將《R4》的明信片寄到府上，全套四款，所以有投票的讀者便要隨時留意著你的信箱啦！



如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong (SCEH)，又或者寄e-mail比Akio！
你現在可以隨時和SCEH的Akio聯系，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。
電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

鈴木裕自《VIRTUA FIGHTER 3》以來

Dreamcast 話題大作《莎木》發表

採訪：米奇

※遊戲畫面屬開發中版本



機種：Dreamcast
監督、總指揮：鈴木裕
性質：FREE（FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT）
預定發售日：1999年春季

シェンムー
莎木

令Dreamcast迷期待已久的話題作《莎木》終於在1998年12月20日正式發表。雖然會場是在離東京約個半小時車程的橫濱，不過在陽光普照的天氣下，很多DC迷都冒着攝氏13度的低溫到場參觀。現在就讓米奇帶大家徹底了解《莎木》到底是隻怎麼樣的遊戲吧。

名人助陣的發表會

這次發表會之所以那麼受注目，是因為這是SEGA的皇牌監製鈴木裕自《VIRTUA FIGHTER 3》以來的最新作品，而且在發表之前，更有謠傳說這是《VIRTUA FIGHTER》的RPG版。

這次發表會共有三場，進入會場的時候，每位參觀者都會獲得一套《莎木》紀念品，包括T恤、記事簿和一個玲莎花人形。而在會場外的大堂，SEGA擺設了多個攤位，包括販賣《莎木》精品和場刊的小賣店、特別為發表會而設計的《莎木版》PRINT CLUB和多個《莎木》人物的手辦模型展示。而最令人困惑的，要算是那些每款限售200張，價格高達50000日圓的鈴木裕親筆簽名海報。到底誰會預備在新遊戲的發表會中花上3000多港元？

這次來參觀《莎木》發表會的也有很多名人，例如飯野賢治、岡本吉起、押井守等，當然，一班SEGA的高層人——大川會長、入交社長、湯川元專務都有出席。發表會由交響樂團演奏多首《莎木》的主題音樂作開始，負責司儀的是著名作曲家三枝成彰和現在已退居幕後的千葉麗子，當然也少不了這次大會的主角——《莎木》的監製兼總指揮鈴木裕了。

發表會主要是以播放影片的形式介紹《莎木》的特色。在約個半小時的發表會中，將近播放了一小時介紹片段，如果跟《D之食桌2》、《SONIC ADVENTURE》的發表會相比，這次的發表會較少作者的發言。



■會場內展示了多款《莎木》人物的手辦模型。



■大會安排《莎木》各主角的配音與鈴木裕、入交社長和湯川元專務在發表會結束後拍攝紀念照。





■雖然被降級，湯川常務依然很努力地為Dreamcast做勢。



■SEGA特別請來著名的動畫導演押井守在發表會上發言，他以其專業的知識，講解《莎木》在表現手法上的突出之處。



■鈴木裕親自向兩位司儀示範《莎木》各部分的玩法和MAGIC WEATHER的特點。



■相信到場的人士很少會想到，會場中竟有如此昂貴的紀念海報發售。



■售賣《莎木》商品的攤位也有不少捧場客



■特別為這次發表會而設的《莎木》貼紙相機似乎不太受歡迎。

《莎木》魅力徹底研究

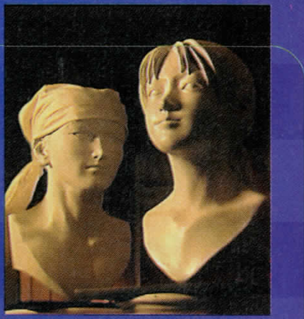


■SEGA最高負責人——入交社長和大川會長



■雖然SEGA三四郎這個人物已經引退，但SEGA仍起用藤岡弘在《莎木》中擔任主角父親的配音，看來SEGA仍希望藉着SEGA三四郎仍然未減的號召力來吸引SEGA的忠實擁躉。

籌劃五年的話題作



其實《莎木》的計劃早於1994年便開始，當時鈴木裕為了將新遊戲的構思具體化而遠赴中國大陸取材，回到日本後，他便提出這個代號《PROJECT BERKLEY》的計劃，據説還曾經以《VF》的人物作試驗性的製作。經過5年籌備與製作，這個遊戲終於正式命名為《莎木》，並準備在1999年春季推出。據鈴木裕在發表會上透露，他自己希望這個遊戲可以在1999年4月推出。

鈴木裕稱《莎木》的遊戲類型為「FREE」，即「FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT」的略稱，SEGA解釋如果從有故事的進展方式來看，的確有點像RPG般要從路人中查探解謎的線索，不過實際上由於沒有儲經驗值升級、以數值來表現角色各方面能力等作為RPG必備的系統，所以不可以説這是RPG。

九龍城成為故事舞台





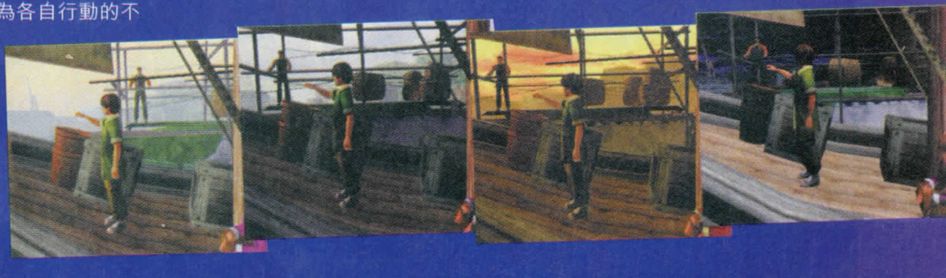
《莎木》的故事以港口城市橫須賀為起點。選上那裏而不是那些很具日本特色的地方是據説因為鈴木裕希望帶給玩者更實在的感覺。出身於橫須賀的主角芭月凉為了追尋父親死亡之謎而遠赴香港和中國，遇上了自小隱居於深山的少女玲莎花。

在《莎木》的故事中，九龍城(正確來説應是九龍城寨)是相當重要的舞台。當然，一如其他日本人看香港一樣，那個早已消失了的地方被設計成錯縱複雜的迷宮，裏面龍蛇混雜。看過在《莎木》中的九龍城之後，就明白到為甚麼鈴木裕會在Dreamcast發表會時製作《巴比倫城》的示範片段，因為故事中的九龍城是建在一個山崗中，一看就知道是與巴比倫城同樣來自同一個ENGINE的。

除了九龍城之外，灣仔的街道和香港仔漁港的風光也會出現在《莎木》中，只是在《莎木》的「香港地圖」中，香港仔與灣仔只是隔着一段英皇道……

事件發生時間不盡相同

《莎木》的一大特色，就是強調時間性。不同的玩者因為各自行動的不同，事件發生的時間也會有所分別。換句話説，某件事件在你玩的時候是發生在早上的，不過你的朋友就有可能發生在晚上。除了早晚的分別之外，甚至會發生季節性的分別，，即是可能你到達中國的時候是炎炎夏日，而你的朋友就會在白雪紛飛的時候到達中國。而這些時間、季節的變化，都會在遊戲中反映出來，據鈴木裕説，可能會有些小事件會按時間季節而發生。鈴木裕説這樣就可以令各玩者在遊戲中有各自不同經歷。



天氣莫測MAGIC WEATHER

正如上面提到會有季節和早晚的變化，遊戲中自然也安排了表現相應效果的能力。在《莎木》中有所謂「MAGIC WEATHER」的系統，憑着Dreamcast強大的燈光、霧化、材質貼圖等機能，創造出各種各樣的天氣變化。鈴木裕就在發表會中親自示範「呼風喚雨」的大能，即時令白天漸漸變為黃昏再進入黑夜，又或下雨、下細雪、大雪，甚至不可能發生的雨和雪一同下。



1200間房間任你發掘

鈴木裕時常強調遊戲中那種自由自在的感覺，在九龍城中他就準備了超過1200個房間，只是通過遊戲的話玩者沒有必要一一進入這些房間，只要根據遊戲中的提示便可以順利進行遊戲，鈴木裕只想提供一個幾乎完全自由的空間，而在一些房間中，還準備了一些東西讓玩者發掘。





■單是九龍城便有1200間房間讓玩者去探索，裏面還有很多小遊戲等著玩者哩！

追求完全互動

追求完全互動是《莎木》的製作理念，所以在遊戲中大多數的行動都是由玩者自行決定，而在過往的次世代遊戲中，由於主機機能所限，所以每到播片的時候都會出現質素的差異，令玩者有不協調的感覺。

由於Dreamcast強大的機能，在《莎木》中劇情和遊戲的進行都是以同一個模型來做，據説玩者還可以在一般所謂「播片」的時候改變視點的角度，完全互動。

當然，在街上行走的時候，你也可以隨意移動視點，看看再也看不到的九龍城寨風光⋯






自由交談構思新穎

在《莎木》中交談的設計可説非常自由而特別，首先這遊戲像RPG一樣要從路人口中探聽情報甚至問路，街上有很多行人，玩者不需要跟所有人交談，但玩者可以從交談中得到一些意想不到的情報。交談的時候玩者只要接近想交談的人一定距離便可以展開，玩者與同一人交談多次內容都會有所不同，有時候可能反而是對路人主動向玩者搭訕，你可以不予理會，又或是在對話中途離開。

為了令日本的玩家更加投入，《莎木》的對白是沒有字幕的，不過，這就可能會難倒香港的玩家了。




QTE——QUICK TIME EVENT



這是《莎木》中最主要的系統，簡單來説就是MDCD《THUNDER STORM》式動作遊戲的延伸。當進入這類「QTE事件」或「QTE戰鬥」時，畫面上就會顯示一個按鍵，玩者要在短時間之內按下這個鍵，及時按鍵的話就可以順利通過，按錯了或是不能及時按掣的話，主角的動作便會失敗，可能會捱揍或被跘倒。

由於是採用即時描算（RENDER）的模型來處理，所以不會只像《THUNDER STORM》那樣按掣失敗便會立即死，而會出現各種不同的動作分支。這樣的設計令操作大大簡化，只要一個按鍵便可做出各種各樣動作。

在發表會中，鈴木裕就分別了示範了一段追逐小孩的「QTE事件」和一段在樓梯跟五個人對戰的「QTE戰鬥」，還即場讓千葉麗子一試，由於只要看着畫面按掣，所以千葉麗子也能輕易過關。

■鈴木裕在製作《VF》的時候請了一位中國八極拳的傳人吳連枝師傅當武術指導，這次的《莎木》雖然不是格鬥遊戲，但也再次請吳師傅當武指，還用上MOTION CAPTION來捕捉各種動作。





迷你遊戲更多樂趣

除了「QTE事件」和「QTE戰鬥」之外，《莎木》中也有多種迷你遊戲，讓主角找點外快。在發表會中展示了一段調校招牌、在碼頭當搬運的散工和在灣仔街頭賭大細，玩者可以按情況決定是否兼職和賭搏。





《莎木》人物介紹



芭月涼

自幼喪母的涼在父親芭月巖的嚴厲管教下，每天過着修行的生活。為人衝動，內心卻有一股堅強的意志。為了追尋父親死亡之謎而遠赴中國，因而結識玲莎花。負責配音的松風雅也曾在《電磁戰隊》一片中飾演藍色戰士的角色。



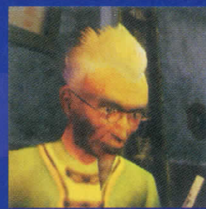
玲莎花

自幼居於深山中的少女，在大自然中成長的她對人沒有機心，內心充滿生存的力量和勇氣。芭月涼可說是她第一個遇上的年紀相近的異性。由石垣葉月配音。

刃武鷹



香港仔流氓的頭領，在長年與危險作伴的環境下學會生存之道。配音的萩原匠曾在《烈炎消防隊》中演出。



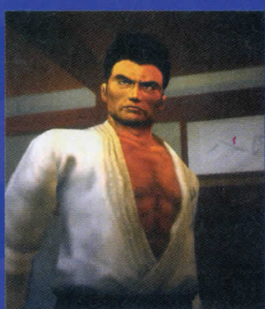
朱元達

表面上是香港仔一運輸公司的老闆，實際上在九龍城黑社會中頗有勢力，情報網非常廣泛。為人重情義。



鳥隼

憑着火紅的服裝下的妖艷身材誘惑人們，一切事情都逃不過她的隻眼，為人冷酷，行動無法猜測。



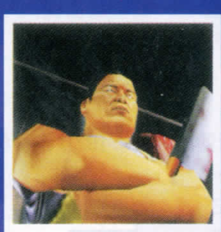
芭月巖

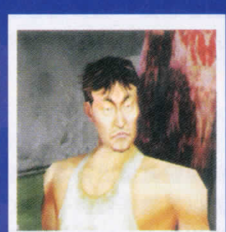
涼的父親，芭月流柔術的高手，年青時曾到中國修行。由藤岡弘負責配音。



蒼龍

這人所用的拳法早已失傳，冷傲的目光和恐怖的招式往往令對手不戰而敗，對阻礙他的人絕不留情。





郭與周

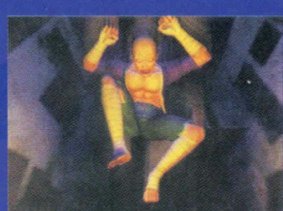
這兩個在灣仔開肉檔的人就是灣仔一哥。



紅秀瑛

深受中國傳統文化，是武術的研究家，很受人尊敬。

齊

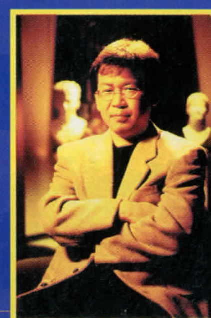


潛伏於黑暗中，目光如獸，行動敏捷，專門攻擊敵人的要害，狡猾而殘忍。

給擁有摯愛的朋友的二十一世紀的小孩子們

我一直希望製作這樣的遊戲——規限比至今的遊戲都要少，可以自由地、悠然地玩，誰也不會感到繁複的順暢地進行遊戲。細心思考就會從中生出新的事物。即使是10歲的小孩子也會玩。主題要跨越世代，跨越國界，令世界上所有人有所共鳴，故事要能向玩過的人傳達強烈的思想，能讓大家把它當作自身的體驗而成為交談的話題。有令人想仔細觀看的製作精細而真實的舞台，既簡單得小孩子都明白，又具備令大人也叫好的深度。集合各具魅力的角色和令人感動的故事，以它們交織出和諧。一個世界。我希望把它原原本本的交給玩家。實際上，我很想做出這樣的東西來。

鈴木裕



《莎木》精品送俾你



這次米奇特地在採訪期間買了一些《莎木》的精品送給大家，想得到這些精品的話只需填妥參加表格和揀選一份精品，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「莎木精品」字樣，即可參加抽獎。

截止日期：1999年1月15日

《莎木》精品送俾你參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

性別：☐男 ☐女 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（ ）

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

請在下列《莎木》精品中揀選一份：

☐玲莎花人形
☐《莎木》主題音樂 CD SINGLE
☐《莎木》原子筆
☐玲莎花滑鼠墊
☐鳥隼滑鼠墊
☐玲莎花海報
☐《莎木》記事簿
☐芭月涼滑鼠墊
☐刃武鷹滑鼠墊
☐《莎木》發表會場刊

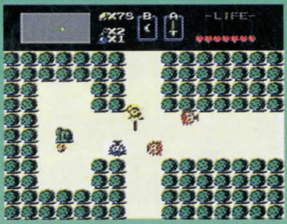
TEXT BY MS

ARPG的典範——薩爾達傳說



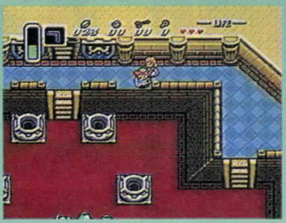
當讀者看到這個題時，可能有不少讀者會問為何《薩爾達傳說》是ARPG的典範，那就讓筆者先反問一個問題，那一隻ARPG是著名的？可能你們會答最近PlayStation的《武藏傳》、超任的《天地創造》、PC-E的《Ys》或是MD的《LAND STALKER》，甚至是由NAMCO推出的《杜亞加之塔》，雖然《杜亞加之塔》可是任天堂的第一隻ARPG，不過並不及86年推出的《薩爾達傳說》那麼具重要性，原因是《薩爾達傳說》比起它更多元素，遊戲中擁有很多解謎方式及攻擊方式，從而使到遊戲擁有更大趣味，間接啟蒙了後期ARPG的出現，從此可看到《薩爾達傳說》告訴了玩家「ARPG是可以這樣玩的」。

進化論

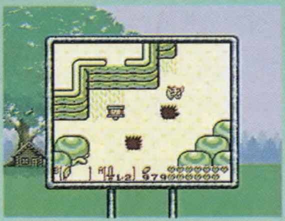


若玩者有細心留意的話，在《薩爾達傳說》系列中有明顯的進化，首先由任天堂的《薩爾達傳說》開始，遊戲採用2D平面來進行，那時已經着重於解謎那方面，就如遊戲中的九大迷宮，內藏很多隱藏通道，玩者需經隱藏通道來取得重要的道具。在戰鬥方面，不同的敵人需利用不同的戰法，如植物人花般，必須乘牠停下來才可攻擊，在當時來說遊戲已有這樣的心思，已確是一件很難得的事。





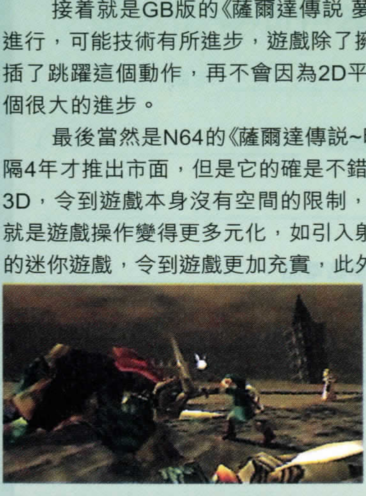
說到它的續集《林克冒險》，感覺就完全兩樣，在進入戰鬥時及城鎮時採用2D橫向捲軸畫面來進行，這麼大的變化，令筆者的感覺上是為了林克可以作跳躍及使出特殊攻擊之用，亦可能是因為想地形擁有高低感才作出這樣的改變，不過由於在2D橫向捲軸的畫面有所限制，終於不能造回以往的效果，但這是一個很大的嘗試。



其次的超任版《薩爾達傳說》就將遊戲變回2D平面進行，不過比以前有少許的改進，在這種2D的畫面中，卻能夠做出地形的高低效果，擁有林克有在高處和低處跳下的感覺，再不局限於前進和後退的動作，而且更為作他作出首次出現的回旋斬，使遊戲性增加了許多，當然其解謎成份絕不會被遺忘，而且比以前更有系統。

接着就是GB版的《薩爾達傳說 夢見島》，它同樣是採用2D平面進行，可能技術有所進步，遊戲除了擁有超任版的遊戲性質外，還加插了跳躍這個動作，再不會因為2D平面的關係而不能跳躍，可謂一個很大的進步。

最後當然是N64的《薩爾達傳說~時之洋笛》，雖然遊戲與前作相隔4年才推出市面，但是它的確是不錯的遊戲，首先它將2D畫面轉為3D，令到遊戲本身沒有空間的限制，角色的動作可更加自由。其次就是遊戲操作變得更多元化，如引入射箭和騎馬等，再加上設有不少的迷你遊戲，令到遊戲更加充實，此外筆者最欣賞的相信是它故事表達方面，當故事進行時畫面的上下方均會出現一條黑BAR，其氣氛就如看電影一樣，加上角色的動作及表情非常豐富，使到玩起來的投入感大增。



真的值40分嗎？



筆者相信有不少人知道在日本遊戲雜誌《FAMI通》的519期中，N64的《薩爾達傳說~時之洋笛》取得40分滿分一事，這是《FAMI通》創刊13年以來第一隻取滿分的遊戲，這麼壯觀的場面很難才見得到，但是這遊戲真的值40分嗎？筆者亦從其他人口中聽到那是「俾面」之作，實際上又是不是如此？

其實它是不是值40分是見仁見智，是沒有一個準則的，筆者就應為它無論在甚麼方面都做得很好，但唯獨是操作方面有些不滿意，就是其角色控操頗為複雜，對於初學者來說並不太好，就以「爬上」和「推前」作例子，兩者的控操非常近似，如「爬上」是3D ANALOG＋A，而「推前」是A＋3D ANALOG↑，往往容易將兩者混亂起來，不過整體來說已是不錯的作品了。

3D ACTION最重要的東西

起初筆者在它推出之前，經常產生一個疑問，就是林克如何使用弓箭攻擊呢？由於林克和敵人均在一個3D空間內活動，用弓箭攻擊時往往會因瞄準的時候太久，甚至是拉弓箭的時候，而令到目標(敵人)離去，在那時總是覺得這遊戲有點不對勁。

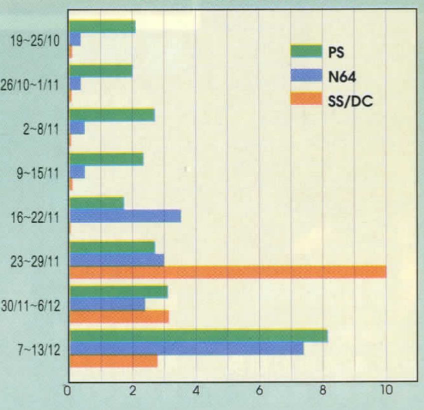


當遊戲推出後筆者就明白到3D ACTION遊戲中最重要的東西，那就是Z LOCK ON，這個LOCK ON系統跟一般的有少許分別，一般遊戲的LOCK ON多是攻擊用來目標，並沒有設定角色跟着目標，但是它的目標被LOCK ON後林克便能夠環繞着它走，就如當它是圓心一樣，這樣使用弓箭時就不會被目標走去，不會出現經常落空的情況。

N64起死回生

有很多人說《薩爾達傳說》是N64的救星，的而且確就不少人是等待這遊戲推出後才買機，就以香港作個例子，在它推出當天，N64主機價格有上升的跡象，從此可見商人知道此遊戲推出會影響主機的賣數，而另一方面，在日本亦可看到這種跡象，從《FAMI通》中看出在它推出之後數星期，N64主機賣數有明顯的上升(如下圖)，不過主機的生死，並不能以一隻遊戲來決定，必須從多方面去看才可下結論。

機種每週銷量表



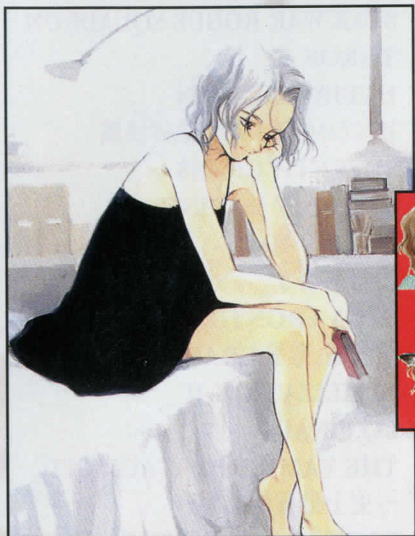
註：資料來源來自《FAMI通》第518-526期

新GAME介紹



製造商：HUDSON
發售日：予定99年2月發售
價格：未定

Present by：感慨中的山寺良牙







相會、分離、再相逢

往北去

~White Illumination~



上次只提過故事的粗略，今期便會為各位再進一步介紹一下遊戲故事及一些新的畫面。

故事概要（其之二）



你到了新千歲機場後，你的親戚(表妹)「春野琴梨」來接你。之後便一起乘北海道日本鐵道客運株式會社(JR北海道)的列車回到札幌，可是來到琴梨的家中發覺沒人，於是琴梨便提議兩人一起到附近的店舖購物。回來後便終於見到琴梨的母親，三人這麼久再相逢，當然是傾談了大段的時間，於是第一天便這樣的過去了。







翌日，由於琴梨的母親是位大忙人，一大清早便上工去，剩下琴梨與你，於是便由琴梨作嚮導，帶著你在市內四處遊覽，進而一步便是帶你到北海道各處的名勝，當中當然是有不少的話題、感受，最重要的當然是相遇到不少的人，之後……。



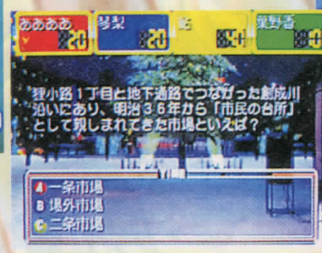


證明遊戲不簡單

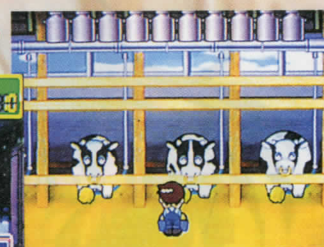
甚麼「證明遊戲不簡單」？證明的是遊戲中是會有別的「MINI GAME」出現，現時得知的有三個，分別是：與琴梨打網球、問答遊戲及榨牛奶。



☆ 與琴梨打網球



☆ 問答遊戲



☆ 榨牛奶

各人物關係進一步明朗化

遊戲出場人物的關係圖現在終於公佈出來了，現在證明了一點，除了有二人是住在別的地區外，大部份人物均是住在北海道最大的都市「札幌」；而且從畫面中所見，暑假時在北海道過了十四天的你，為了再次向思念的女孩表達自己的心意，到聖誕時會再度北上，再次《往北去》與××的人共同過一個美麗的白色聖誕，最後更……。













欄外之畫

這是「春野琴梨」給本的人聖誕mail，可愛美麗嗎？





製造商：PIONEER LDC
發售日：予定99年發售
價格：未定

Present by：山寺良牙

警視廳墨東署最強組合到PlayStation出動

皇家雙妹嘜





藤島康介另一套出名的作品——《皇家雙妹嘜》，在港曾掀起一道熱潮，除了漫畫之外，前陣子更在香港某大電台播出其動畫版。今次PIONEER LDC終於將本作品遊戲化，並決定於PlayStation上推出，今次就簡單介紹一下遊戲的內容。



遊戲特色

遊戲主要目的，是解決在墨東署管轄區內所發生的事，當然一個人是不能「搞定」的，要配合其他同伴的合作及幫忙去解決該等事件。





在解開事件的期間，會遇到不同的人或同伴，當中也有不少的會話情況，會話時亦會有選擇項，這個項目是會影響到事件調查的進展。



會話方面，除了一對一的情況外，亦會有多人同時交談的情況出現，當中少不了會出現一些專業名詞或一些古怪的情況出現，此時玩者可用一個特別的機能「BRIEFING」，去讓遊戲內的人物向玩者解釋有關的情況或名詞。

另外在會話時，各人物亦會根據不同的情況而有不同的表情出現，絕對不會令玩者覺得呆板。





最後，亦是本遊戲一大特色，除了上文所提到的《皇家雙妹嘜》所有人物出場外，亦會有原作的事件，不過原作事件是不夠喉的。遊戲中是會有不少的新作事件，而且該等事件只有「遊戲版」才會出現，在別處是看不到的，至於是甚麼事件？暫時不能説，待遊戲推出後各位便會知得一清二楚的了！

製造商：SQUARE　　發售日：發售中
售價：328港元
FIG/2P/MEM

TEXT：怪傑



不老不死之謎?

QUEST MODE

「QUEST MODE」是這遊戲新增的AVG模式。考古學者—增田光司為了找尋不老不死之謎，而同他的女助手—CLAIR ANDREWSM一起走到超古老遺跡裏面探險。

店舖

在城鎮中會有不同性質的店舖，它們都可以讓玩者購買到一些必須品或儲錢等，而它們有武器屋、魔法屋、八百屋、RESTAURANT、鍛治屋和HOTEL。



守護神

在迷宮中的特定地方會有出現一些「祭壇」，而玩者都可以利用它們召喚武器的守護神，不過玩者需要在眾多的守護神中選擇其中一位，但很多時都會失敗，而需要守護的武器就會消失，如果成功的話，就可到鍛治屋進行合成。



進入洞穴

在城鎮中共有三個可以進入遺跡的地方，不過這三個地方所到達層數都是不同的，而且所遇上的怪獸LEVEL都會有很大的分別。如果玩者希望平安無事地從迷宮中再次走回城鎮，這麼就要在進入之前做好一切準備，好像裝備一些攻擊力高的武器和防禦力高的防具等。



耐久度

遊戲進行時，玩者都會裝上不同的防具和武器，來進入迷宮中和怪獸戰鬥。不過當中有一點要注意的，每件武器和防具都會有一個「耐久度」存在，而每次攻擊怪獸或被攻擊的時候，都會令它們慢慢減低，當減至零的時候，它們就會完全地被毀壞而不能再使用，如果不想這樣的話，就需要到鍛治屋進行回復。



物理攻擊

武器的使用器當然在戰鬥中是非常重要的，而這遊戲中更具備了很多不同的種類的武器，好像有槍、劍、爪和斧頭等。每當玩者連打物理攻擊掣就會使出連續技，而緊按物理攻擊就會使用必殺技。



魔法攻擊

遊戲中除了可以使用武器將敵人擊倒，玩者更可使用不同的魔法，不過使用的種類就只限於玩者曾經取得的魔法珠。每次安裝魔法珠的時候，玩者都只可以將其中兩顆裝上，而且還要設定哪顆為普通魔法和超魔法(普通魔法＝按一下○掣；超魔法＝緊按○掣)。



ITEM

在迷宮裏，玩者除了可以在不同地方的地上拾到不同種類的ITEM，更可在擊倒敵人後拾到。ITEM包括了食物、藥物、武器、防具和魔法球。當中除了藥物和武器等是重要的ITEM之外，其中食物亦都是十分重要，因為遊戲中會有一個「持腹度」，而它就會在遊戲進行時慢慢地減少，所以要進食拾回來的食物令其上昇。



預設ITEM

在戰鬥的時候，玩者經常都會遇上體力不足或使用其他ITEM，而想開啟ITEM MENU，但在戰鬥中是不能開啟的，所以遊戲中會有一個預設ITEM的系統。每次最多預設四個ITEM，使用時按R2和L2選擇，然後按△掣決定就可以使用。



逃出迷宮

很多時候玩者因ITEM MENU爆滿，武器和防具的耐久度很低，以及差不多沒有食物或體力等，而需要回到城鎮中進行補充，返回城鎮的方法共有兩個，一.自行走出洞穴，二.使用ドラゴンウィング這個ITEM。



食物的影響

在剛才已經說過角色需要在不斷進食不同的食物來補充「持腹度」，以免最後令體力不斷遞減。不過在進食之前，玩者必須考慮一點，因為食物當中會有很多不同的營養讓角色吸收，而這些營養是會改變角色在下一次LEVEL UP的能力值，例如：蛋白質就會提高防禦力、而炭水化學物就會提高衝擊防禦力。

蛋白質



炭水化學物



MINI GAME

BATTLE RUNNER

這個遊戲需要玩者在規定的圈數中比對手更早到達終點，而這樣就可以取得當中的勝利。在比賽開始前，玩者除了可以選擇三條賽道的其中一條，而且亦可選擇不同的角色和電腦比賽。遊戲會以體力拉鋸戰來進行的，每次攻擊對手都會令自己的體力上昇，而速度亦會上昇，從中更可妨害對手。進行時，賽道上會出現紅（方向逆轉），黃（必殺技計回復）藍（體力逆轉）三種顏色的星星ITEM。



INFINITY BATTLE

玩者需要利用有限的體力將對手打倒，而當玩者的體力被扣減至零的時候，遊戲便會完結。每一次擊倒對手時體力都會得到回復，而越快擊倒對手就得到越多的體力回復。當體力計爆滿時就會以心形的容器代表，而最多可以獲得8個心形容器的體力。遊戲的目的就是玩者在有限的體力裏能夠將多少個對手擊倒。



BATTLE PANLE

遊戲是在一個8×8方格的舞台上進行，而玩法就和大家玩過的蘋果棋相約。玩者只要將自己的顏色方格挾着對手顏色的方格，便可以令對手的變為自己，而當中更會有一些中立方格。當舞台上的全部方格都被使用時，遊戲便會完結，而取得最多方格的就是勝利者（×＝放置方格；□＝TACKLE）



BATTLE BEACH

遊戲會在夏天的沙灘上進行，而BATTLE基本以連打來進行的。「BATTLE DASH」是一個純正賽跑比賽。「BATTLE FLAG」會以最快取得插在砂山上的旗子。「BATTLE HURDLE」好像跨欄比賽那樣不斷跨過障礙物到達終點。在這三種比賽中取得的分數就會在完結時決定勝負。（×、○＝跑；△、□＝ACTION）



招表



SEPHIROTH

連攜技

MASTERLY JAB	上
MASTERLY HIGH-LOW	上、下
JINOBA LINKAGE • BIRTH	上、上、下
JINOBA LINKAGE • SYNTHESIS	上、上、上、上、上
JEVOBA LINKAGE • DEATH	上、下、下、上
MASTERLY KNEE	+上+下
MASTERLY ELBOW	上+下+必
FATAL TRAP	上+下+必、上、上
MASTERLY HOOK	必+上
MASTERLY LOW	下
ANCIENT PIECE	下、下、上
STAIN GROW	下+必
MASTERLY HIGH	G+上
TWIN HIGH	G+上、上
RABBIT KICK • RIGHT	方向掣90度回旋（順時針）上
RABBIT KICK • LEFT	方向掣90度回旋（逆時針）上
JEVOBA ATTACK	在比對方高的位置時、上+下
TORNADO KICK	蹲下 下OR G+下
JEVOBA SHOOT	STEP下、上
JEVOBA RIPPER	STEP下、上+下
ASCEND SPIRAL	蹲下至回復站立狀態之間上
BACK TURN KICK	走G、上
RAGED AIR	走上
SLIDE CHARGE	走下
MASTERLY	走G+上
MASTERLY TACKLE	走+上+下

JUST COMBO

JEVOBA LINKAGE • LIFE	上、下、J上
LEVITATION STRIKE	上+下、J上
PLAYING REUNION	G+上、上、J上
DEATH BARED EDGE	必+上、J上
FATAL TRAP COMPLETE	上+下+必、上、上、J上
JEVOBA RUSH	STEP下、上、J上、上
夢想貳段	脇構後、上、J上
SEPHIROTH COMBO（スペリオール）	正眼之構後、上、上、上、J上

投技

HANDING THROW	正面投
FRONT SUPLEX	正面投後 上OR下（緊按）
NECK BREAKER	左側投
SIDE SUPLEX	右側投
DEADLY SUPLEX	背面投
TRAGEDY • END	方向掣轉一圈投

必殺技

脇構	必
柄打	脇構後 上
閃打	脇構後 G+上
獄門	脇構後 下
正眼之構	脇構後 必OR橫移動
SEPHIROTH COMBO（COMPLETE）	正眼之構後 上、上、上
地碎煉獄斬	正眼之構後 下、下、下
天舞輪迴斬	正眼之構後 必、上、上
打突	正眼之構後 G+上
疾風斬	正眼之構後 走G+上
虛實殘心	正眼之構後 橫移動（右側）G+上
打突殘心	正眼之構後 橫移動（左側）G+上
正眼之構、脇構	橫移動中+上+下
飛翔空霸斬	JUMP 必
金剛破碎斬	必收招時 必
BLACK MATERIA	必（緊按）



增田光司

連攜技

HOOKING JAB	上
HOOKING ONE-TWO PLUS	上、上、上
COMBINATION TACKLE A	上、上、下、上
COMBINATION TACKLE B	上、下、上
STOPPING	下
JOE • BLACK	下、上
BOXER UPPER	上+下
HOOKING STRAIGHT	G+上
STOPPING HIGH-LOW	G+上、上
COMBINATION TACKLE C	G+上、下、上
蹴鞠浮•改	G+下OR蹲下 下
輪盤蹴	蹲下 上OR STEP 上OR走G+上
陽昇蹴	G+上+必
浴蹴	G+下+必
SWING BLOW • LEFT	方向掣90度回旋（順時針）上
SWING BLOW • RIGHT	方向掣90度回旋（逆時針）上
神風	在比對方高的位置時 上+下
連旋拂	蹲下至回復站立狀態之間 下、下
水月蹴	步行 上
STEP KNUCKLE	走上
SLIDING	走下
SLIDING OFF	走上+下
FULL BOOST	走G、上
LEG SCISSORS	走G+下

JUST COMBO

STEPPING • WOLF	上+下、J上
PRIDE	上（敵人DOWN中）
GUARD • POSITION	上（自方DOWN中）
RISING • KICK	上（GRAND POSITION技）
FIYING • ARM • ROCK	G+上（GRAND POSITION技）
LUMBER	G+下（GRAND POSITION技）

投技

SIDE SUPLEX	正面投
FIYING • ARM • ROCK	正面投上（緊按）
CHANGE	正面投下（緊按）
風神落	方向掣轉一圈投
山嵐	左側投
ELBOW • SPIN RUSH	右側投
REVERSE • BACK THROW	背後投

投技

NECK REVERSE	背後投上（緊按）
PARRYING	上+必OR下+必
SLIDE TRIANGLE HOLD	面向天時、由上回轉一圈（DOWN投）
ARM • PIT • ARMBER	面向天時、由下或右回轉一圈（DOWN投）
SIDE • PARRING HOLD	面向天時、由左回轉一圈（DOWN投）
CHOKE SUPER HOLD	面向地時、由方向掣回轉一圈（DOWN投）

必殺技

MOUNT RUSH	必
MOUNT STRIKE	必、JG
7th DOPE	必（緊按）
PILLOW WHISPER	在7th DOPE的第6招時、JG
BULL CHARGE	必殺技完結時、必
SLEDGE HAMMER	空中下降中、必
SNEKING • CATCH	面向天時、由上或下回轉一圈（敵DOWN中）
JUMPING • CATCH	面向天時、由左回轉一圈（敵DOWN中）
ROLLING • CATCH	面向天時、由右回轉一圈（敵DOWN中）
CHOKE SUPER HOLD	面向地時、方向掣回轉一圈（敵DOWN中）
CROSS • ARM LOCK	上、上、G（TACKLE後投）
LIFE UP • CROSS • ARM LOCK	捉著對手時、緊按上（TACKLE後投）
CHOKE SUPER HOLD	BACK TACKLE後、投（BACK TACKLE後投）
NECKED • STRUGGLE • HOLD	背後捉著時、攻擊兩下再按G（BACK TACKLE後投）



CLAIR ANDREWS

連擕技

LEAD JAB	上
THREE OF THE KIND	上、上、上
FORCE ROYAL	上、上、上（緊按）
LEAD • JAB • COMBO	上、下、上、上、上、上、上
HOOK KICK	下

連擕技

REVERSE HIGH	下、上、上、上
REVERSE MIDDLE	下、下、上
COUNTER • STEP • KICK	下、下、下
HOLY DRAGON	上+下
HIGH KICK	G+上
TRIPLE • SPIN HIGH	G+上、上、上
FOOT • SWEEP	G+下
DOUBLE • SWEEP	G+下、上

連擕技

TRIPLE • WINDWILL	上+必、上、上
WIPE HORIZON	下+必
WIPE OUT	下+必、上
TRIPLE • WINDWILL	上+下+必
VOLCANO	G+上+必
LEG WIELD	G+下+必
LEG WHIP	JUMP 上
STRAIGHT • REAR • CROSS	JUMP 下、上

連擕技

ROLLING MIDDLE	JUMP、G放、上+下
CLOCK WIDTH • SWEEP	JUMP下、下、上
STANDING MIDDLE	蹲下 上
DIVING BODY ATTACK	在比敵人高的位置時、上+下
TRIPLE • HIGH	步行 上、上、上
LOW SWEEP	步行 下、下
DRAGON TWISTER	走 上
DRAGON PIKE	走 上+下
SLIDING	走 下
TAIL TURN	走 G,上
WINDWILL	走 G+上
BRILLIANT HILL	方向掣90度回轉,上
BLOODY HILL	方向掣90度回轉,上,上

投技

MAL FUNCTION	正面投
BAT SMASH	左側投
SAND WITCH BLOW	右側投
FOOTBALL KICK	背後投
HARD LANDING	方向掣轉一圈投

JUST FLAME

LEADING WHIP	上、上、J上
SURFACE RIPPER	上、上、J下、上
TRIPLE SWEEP	G+上、上、J下、上
SCISSORS SWEEP	G+下、J下、上
TRUTH DRAGON	上+必、上、J上
REVERSE SWEEP	STEP上、J下、上
SWITCH KICK	步行 上、J下
DOUBLE PIKE	蹲下 上、J上
SIX BULLET	下、下、下、J上、上、上
ANDREW • MASTER COMBO	下、下、下、J上、J上、J上

必殺技

HEAT SWORD	必
MAXIMUM CHARGE	必（緊按）
HEAT SWORD • AERIAL	必（緊按）、上
HEAT SWORD • GRAND	必（緊按）、下
HEAT STRUCK	JUMP 必
LIGHT SOMER SAULT	必殺技收招時、必



VINCENT

連擕技

TURKS JAB	上
BEAST COMBO	上、上、上
HELL MASTER COMBO	上、上、下、上
PLATTER COMBO	上、下、上、上、上、上、上、上、上、上、上
RISING CROW	上+下
TURKS LOW	下
MIDDLE FLAT	G+上
FULL FLAT	G+上、上
REVERSE LOW	G+下
REVERSE LOW HIGH	G+下、上
ILLUSION SPIN KICK	G+上+必、下、下
CRESCENT MOON	G+下+必
HIGH BLOW ST	上+必、上、上
SPINNING FLARE	下+必
ARM BLOW	下+必、上
GROW HOOK • LEFT	下+必、上、下
RIVER SHOT	下+必、上+下
SPINNING SLIDE	下+必、下
KHAOS SABER	上+下+必
GROW UPPER • LEFT	方向掣90度回轉（順時針）、上
GROW UPPER • RIGHT	方向掣90度回轉（逆時針）、上
GIGA DIVE	在比敵人高的位置時、上+下
CHOPPING ARM	STEP上
CHOPPING CLAW	STEP上、上
CHOPPING RUSH	STEP上、下
WIND CARDS CROW	STEP下、上
SNIPER CR	STEP下、上、上
LIGHTING CARDS CROW	STEP下、上+下
SPIN LIGHTING	STEP下、下、上
SPINNING FIN	STEP下、下、下
SPINNING JUSTICE	STEP下、下、上+下
BEAST CROW	蹲下 上
KHAOS CROW	蹲下 上（緊按）
FALL KICK	蹲下至回復站立狀態之間 上+必
DOUBLE FLAT	步行上、上OR蹲下至回復站立狀態之間上、上

HELL'S STAIRWAY	走上、上、上
SLIDING	走下
SHOULDER CHARGE	走上+下
BLITZ THRUST	走G+上
TURN RETRIAL	走G、上

JUST COMBO

SATAN IMPACT	上、上、J上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上（※1）
NEO-SATAN IMPACT	上、上、J上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上（緊按）（※1）
ヘルズステアウェイ	上、下、上、上、J下、J上、J上
SPINNING FLAME ELBOW	下+必、J上、J上
CROW HOOK • RIGHT	下+必、下、J上
CHOPPING COMBINATION	STEP上、下、J上、上

投技

HYDE THROW	正面投
CHOKE BOMBER	左側投
HARD PRESSURE	右側投
REVERSE THROW	背後投
GIGA DUMK	方向掣轉一圈投

必殺技

DEATH PENALTY	必
DOUBLE REVOLVER	必、必
TRICK SHOT	JUMP 必
HETERO SLAG	必（緊按）
GUN BREAK	必殺技收招時、必

※3在第9下攻擊的時候，可以按J下或必+下來改變攻擊方式



YUFFIE

連擕技

五台流正拳突	上
連戎山	上、上、上
連戎谷	上、上、下
連齊奧之舞	上+下
連齊奧之祭	上+下、上+下
水神樣之尾	下
水神樣之怒	下、下、下

水神樣之矛	G+下
四面楚歌	G+下、上、上
連齊奧之風	G+上+必
一刀兩斷	G+下+必
快刀亂麻	上+必
古今無雙	下+必
天下無雙	下+必、必放開再按上

連攜技

萬夫不當	下+必、下
明鏡止水	上+下+必
鶴翼陣•左備	方向掣90度回轉(順時針)、上
鶴翼陣•右備	方向掣90度回轉(逆時針)、上
大車輪	方向掣轉一圈 上OR下
TIDAL WAVE	在比對手高的位置時、上+下1
雷迅蹴	STEP上
幻身地槍腳	STEP下、上
幻身地衝腳	STEP下、下
幻身地衝跳槍連腳	STEP下、下、上
退轉地衝跳槍連腳	STEP下、下、上、上
乾坤一擲	蹲下上、上、上
地衝腳	蹲下下
折鶴	蹲下至回復站立狀態之間上
五台流胴蹴	步行上
五台流脛蹴	步行下
暴獨樂	步行下、下
疾風迅雷	走上、上、上
TIDAL SLIDE	走下
拔山蓋世	走上+下、上
不撓不屈	走G、上

JUST COMBO

奧義•五強堅•武	上、上、J下、上、上、J上、上
奧義•五強堅•總	上+下、J上、上、上、上、上、J下(※2)
奧義•五強堅•魔	上+下、上+下、J上、上
奧義•五強堅•速	G+上、J上×無限(※3)
奧義•五強堅•力	蹲下至回復站立狀態之間上、J上
血祭	走上、J上
生者必滅	走上、上、J上
鎧袖一觸	走上+下、上、J上、上

投技

落花流水	正面投
強力	正面投 上緊按
首刈槌星落	正面投 下緊按
流星槌落	首刈槌星落後 JG
狂喜亂舞	流星槌落後 JG
投鞭流斷	左側投
百花繚亂	右側投
龍飛鳳舞	背後投
森羅萬象	方向掣轉一回投

必殺技

風魔手裏劍	必
HAWK EYE	必緊按、上
マキビシ	必緊按、下
不俱戴天	必緊按
風切	輸入方向鍵、必
煙玉	JUMP必
燒、燒、燒(音)	必殺技收招時、必

※1技之間按必會跳起，G會CANCEL
※2當成功輸入最後的下攻擊時，就會變成JUST FLAME
※3只要留意時間去按上攻擊，就可以無限使用。
※「J」代表留意時間



DJANGO

連攜技

SETO PUNCH	上
SETO COMBINATION	上、上、上
TITAN HEAD	上+下
HADAS BITE	上+下+必
NANAKI KICK	上+必
NANAKI COMBINATION	上+必、必
SETO LOW PUNCH	下
海龍之尾	在敵人背後時、上
CHOCOBO KICK	在敵人背後時、下、下
BAHAMUT KICK	G+上OR蹲下至回復站立狀態之間上
EFREET BITE	G+上+必
SIVA ATTACK	G+下+必
DJANGO STEP	蹲下、按自身的橫掣
THEAD FUNK	蹲下 上
DUE PAWN FLASH	蹲下 下
FLAT FUNK	走上+下
PHENIX ROLL	起上 上OR下

投技

BITING BAHAMUT ZERO	方向掣90度投

必殺技

MEGA FLARE	必
GIGA FLARE	必(緊按)
KNIGHT ROUND ROLLING	空中 必OR上OR下



ZAX

連攜技

FIRST JAB	上
FIRST PK	上、下
COMBO SHORT	上、上、下
ZAX CHAIN•DEATH TRAP	上、上、上、上
ZAX CHAIN•K×K	上、下、下、上
FIRST KNEE	上+下
FIRST LOW KICK	下
FIRST ORIGINAL	下、下、上
FIRST HIGH KICK	G+上
SLASH KICK	G+上+必
DOUBLE HEEL KICK	G+下+必
FIRST HOOK	上+必
ZAX CHAIN•WILL	上+必、上、上
ZAX CHAIN•GENESIS	上+必、上、下
PIKE LOW	下+必
FIRST ELBOW	上+下+必
EZ COMBO	上+下+必、上

連攜技

FAKE SPIN•RIGHT	方向掣90度回轉(順時針)上
FAKE SPIN•LEFT	方向掣90度回轉(逆時針)上
GON GA GA ATTACK	在比敵人高的位置時上+下
魔晃STRIAGHT	STEP下、上
ROUND KICK	蹲下 下OR G+下
ROCK KICK	蹲下至回復站立狀態之間上
AIR ANCHOR	走上
SLIDE MASTER	走下
CHARGING	走上+下
BACK TURN KICK	走G、上
GON GA GA ARROW	走G+上

JUST COMBO

ROCK CHAIN	上、下、J上
GON GA GA CHAIN	下、J上
真•ZAX CHAIN	上、上、下、J上、上
ZAX CHAIN•BLASTY	G+上、上、J上
ZAX CHAIN•ALPHA	上+必、上、下、J上、上
真•ZAX SHORT	蹲下下、J上、上OR G+下、J上、上

投技

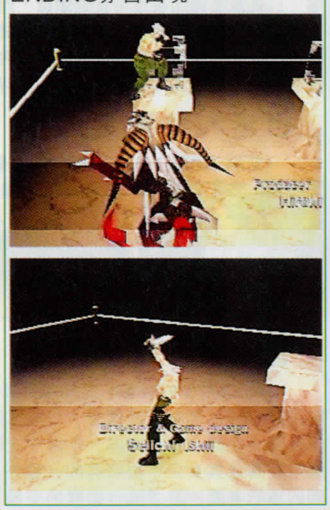
FRONT SUPLEX	正面投
FREE FALL	正面投 上OR下(緊按)
METEROR DROP	左側投
ZINK RUSHER	右側投
GON GA GA山風	背後投
超究武神霸斬	方向掣轉一圈投

必殺技

拔劍	必
METEOR SHOWER	必(緊按)
FIRST STOKE	上
MISURIRU SABER CHAIN	上、上、上
SECOND STOKE	下
OGRE AXE	下、下、下
ZAX COMBO	上+下、上、上、上
FORCE EASTER	上+下、下、下、下
HIGH BRAVER	上+下、G+上
真•凶斬	上+下、上、上、J上
CRYSTAL SWORD	G+上、上、上
破晃斬	移動中G+上
破晃斬擊	移動中G+上、上
破晃地斬	移動中G+上的MOTION中,下
劍切	必殺技收招時、必

真正ENDING

在打倒DJANGO之後，便要和其的最終形態決戰，玩者需要將畫面中的兩個透明箱打破，然後再將箱中跌出來的真折劍飛向最終形態的DJANGO，因為其中一支是假的，最後將從天空上掉下來的ITEM全部取得，便可獲得「EHRGEIZ」，而真正ENDING亦會出現。



~THE END~

新GAME介紹

製造商：GUST　發售日：發售中
價格：5800日圓　記憶：2-15 BLOCK
RPG / ANALOG

Present by：山寺良牙

哇——！爆炸了！艾莉工作室



前言

首先各位別這遊戲是一隻SLG或是一隻全新的遊戲，其實這遊戲——《艾莉工作室》(エリーのアトリエ)是一隻RPG，不過為何是RPG就要問問廠商了(看來看去只有升LEVEL及戰鬥場面似)；另外她根本就是《瑪莉工作室》(マリーのアトリエ)的續編，如果有玩過上集的玩家，應該對遊戲的系統瞭如指掌。不過對於初玩此類遊戲的玩家可能會比較陌生，我們今期便會介紹一下遊戲的玩法及與前作不同的特色。

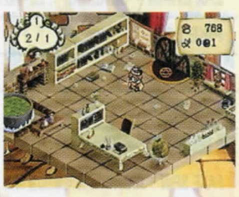
故事



上集的故事是說瑪莉因為成績極低而要進行特別課程；今作艾莉亦有大致相同的情況，不過艾莉想做鍊金術士的最大原因，就是以前她在家鄉患了重病，用了很多方法也治不好，後來一次機緣巧合下遇到當時還是鍊金術士的瑪莉，瑪莉一出手艾莉的病便治好了，於是艾莉便響往瑪麗所作出的成就，最後並入讀王都查魯本魯古(ザールブルグ)的「王立魔術學校」(アカデミー)，並希望能成為一位優秀的練金術士。不過……



遊戲內容解說？



今次故事上是說瑪莉畢業的六年後，艾莉亦因成績關係入住瑪莉以前的工作室進行特別課程，不過今作與上集不同，前作的遊戲期間是5年，今作是4年。時間是短了，但系統方面則作大增強化，現在就說明一下有關強化的部份。

1.遊戲出場物品大增200%



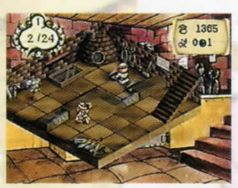
前作出場的物品只有100種，而今作則有200種出場，只是查看物品表也可看到頭昏，而且有些高級物品更要用四種或以上的材料去調合。至於艾莉能否調合某種物品，就視乎玩者有否在魔術學校內購買參考書及有否到過其他的地方；另外艾莉手上持有多少材料亦是最主要的因素。

2.出場人物數目大增

《艾莉工作室》中除了有今作的全新人物外，前作《瑪莉工作室》的人物亦會再度登場，有些前作出場的人物更會正面與艾莉會面，有玩過前作的玩者不妨將前作出場時樣子與今作出場時的樣子比較一下。



3.舊地方、新系統？



有玩過前作的玩者一定知道遊戲內是有一所叫「飛翔亭」的酒吧及武器屋，以往艾莉要交收工作及交收金錢也是在這處，不過今次除了可以與酒吧老闆或其女兒作出這樣的行動外，亦可與隔鄰的酒吧老闆的弟弟進行這樣的交易，不過顧客要求方面是沒有明確提示真正想要的物品，其實根本就不理是何種物品，至重要的反而是是否有效，至於客人滿不滿意就得看艾莉去決定交出的物品是否合符客人想要的效用。

另外，武器屋方面，除了如前作般賣給他一定數量的礦石後會有新的武器出場外，今作新加的地方就是當玩者達到某個條件後，便可利用武器屋內的地下道到武器改造工場，當然改造一件武器是需要錢的，不過最重要的就是一件武器或防具只能改造一次，如果想強的話，倒不如一口氣投入大量資金，將武器能力大幅提升還好。



最後，就是今次會有教會出現，而該處有一種大幅增強防禦的道具「亞典娜紋章(アルテナの紋章)」售賣，亦是只有該處售賣這種東西，既然這麼強的道具，價格當然是成正比的。

4.成績有明顯度



逢每年的8月1日，魔術學校均會舉行一年一度的大考，考試是會分三個階段進行，第一個是要艾莉做出一樣特定的物品，第二個是要答出物品的原料或必要材料，第三個是測試艾莉手上持有的攻擊「道具」，當通過三階段後，翌日便會在學校登出其成績。

5.戰鬥不再刻板



前作在戰鬥時，無論任何一處地方也只是平平無奇的(是嗎？)，不過今作在戰鬥方面作出了「天氣」這個特殊設定，當戰鬥時，會隨機抽出不同的天氣狀況，當然這個狀況是會影響到人物的戰鬥能力，雖然不是很多。



6.咦？有片睇！



絕不是假的，今作在特別事件上做了些手腳，有數個事件是會以動畫的方式播出，這個是前作絕對沒有的。

7.物品質素無保證？



是嗎？事實上今作當製造物品出來後，是會有一個「品質值」及「效力值」，這個值除了受到艾莉本身的經驗值影響外，艾莉手上擁有的儀器亦會影響這個值，所以如果有錢買儀器的話，便速速購入好了。

8.特別禮物



有玩過前作的玩者一定知道，當完成整個遊戲後，便會出現「OMAKE」的，不過為何會再次提起？原因是今次的「OMAKE」是會增大，除了以往的音樂室及ENDING回顧外，亦可以看回艾莉所做出來的物品大圖鑑、遊戲內的不同插畫，而最令本人開心的，就是可以聽到出場聲優的一些感想，所以各位請努力用約六小時的時間去玩過ENDING吧！



其他有關本遊戲的指令及其他遊玩方法，可再度詳看《遊戲誌》第50期本人所做的「攻略一族——瑪莉工作室」。

出場人物介紹（部份）

艾露菲露・多娜姆「ELFIR TRAUM」
（エルフィール・トラウム）
「CV：長沢美樹」



出生日期：6月18日（雙子座）
年齡：15歲
身高：152cm
體重：40kg
最初level：2
最初hp：60
最初mp：65
最初名聲值：0
最初人氣值：0
最初物理攻擊值：8
最初物理防禦值：5
最初魔法攻擊值：25
最初魔法防禦值：16
最初速度值：17

哈里修・斯利曼「HALLESCH SLEIMAN」
（ハレッシュ・スレイマン）
「CV：堀內賢雄」



出生日期：5月4日（金牛座）
年齡：29歲
身高：179cm
體重：78kg
最初level：15
最初hp：178
最初mp：49
友情值：60
最初僱用價：70
最初物理攻擊值：40
最初物理防禦值：38
最初魔法攻擊值：9
最初魔法防禦值：7
最初速度值：30

羅瑪修・本莉瑪「ROMAUGE BREMER」
（ロマージュ・ブレーマー）
「CV：富永みーな」



出生日期：12月20日（人馬座）
年齡：23歲
身高：164cm
體重：50kg
最初level：8
最初hp：86
最初mp：53
友情值：50
最初僱用價：105
最初物理攻擊值：23
最初物理防禦值：23
最初魔法攻擊值：12
最初魔法防禦值：10
最初速度值：31

愛謝露・慧瑪「EISEL WEIMAR」
（アイゼル・ワイマール）
「CV：飯塚雅弓」



出生日期：3月1日（雙魚座）
年齡：15歲
身高：155cm
體重：42kg
最初level：1
最初hp：70
最初mp：75
友情值：30
最初僱用價：51
最初物理攻擊值：7
最初物理防禦值：3
最初魔法攻擊值：26
最初魔法防禦值：18
最初速度值：20

來狄斯・夫巴「NORDIS FUBA」
（ノルディス・フーバー）
「CV：關智一」



出生日期：2月11日（水瓶座）
年齡：15歲
身高：157cm
體重：47kg
最初level：4
最初hp：82
最初mp：89
友情值：70
最初僱用價：0
最初物理攻擊值：11
最初物理防禦值：10
最初魔法攻擊值：32
最初魔法防禦值：22
最初速度值：20

得古拉斯・麥連「DAGLLAS McRAIN」
（ダグラス・マクレイン）
「CV：金丸淳一」



出生日期：7月13日（巨蟹座）
年齡：19歲
身高：177m
體重：68kg
最初level：12
最初hp：147
最初mp：59
友情值：50
最初僱用價：90
最初物理攻擊值：47
最初物理防禦值：33
最初魔法攻擊值：13
最初魔法防禦值：6
最初速度值：27

露爾謝・羅莉斯姆「LUISE LAWRENCIUM」
（ルイーゼ・ローレンシウム）
「CV：野上ゆかな」



出生日期：3月3日（雙魚座）
年齡：21歲
身高：157cm
體重：46kg
解說：今作在學校商店中工作的店員。

欣古尼杜「INGRID」
（イングリド）
「CV：大沢つむぎ」





出生日期：10月26日（天蠍座）
年齡：36歲
身高：162cm
體重：50kg
解說：是魔法學校的先生，當然亦是艾莉的老師，由於經常研究著鍊金術的關係，到現在還是獨身（也可能根本找不到對手）。

海魯美娜「HERMINA」
（ヘルミーナ）
「CV：高橋美紀」



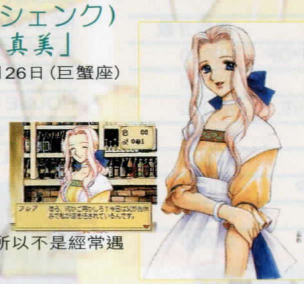
出生日期：1月14日（山羊座）
年齡：36歲
身高：165cm
體重：53kg
解說：是校長的的另一位門下生，不知為何與校長的門下生欣古尼杜經常不和，在創立學校後，便不甘作下人便一人出外遠行，之後在約一年前回到學校，並且要與欣古尼杜決鬥。

米露卡茜・夫魯比「MILLCASSEE FROBEL」
（ミルカッセ・フローベル）
「CV：井上喜久子」



出生日期：9月3日（處女座）
年齡：16歲
身高：155cm
體重：42kg
解說：十分值得信賴的姐姐，是一位修女，她十分嚮往普通人的生活。

菲莉亞・悉古「FLEA SCHENK」
（フレア・シェンク）
「CV：金月真美」



出生日期：6月26日（巨蟹座）
年齡：26歲
身高：162cm
體重：50kg
解說：酒吧老闆的女兒，性格十分穩重，由於酒吧老闆過份保護她，所以不是經常遇到她。

狄奧・悉古「DIO SCHENK」
（ディオ・シェンク）
「CV：立木文彥」



出生日期：12月25日（心羊座）
年齡：52歲
身高：176cm
體重：76kg
解說：酒吧老闆，可從他手上取得不少工作，當然城中的傳聞也可從他口中得知。

斯亞・多娜斯他「SCHIA DONNERSTAG」
（シア・ドナースターク）
「CV：大沢つむぎ」



出生日期：9月6日（處女座）
年齡：25歲
身高：153cm
體重：40kg
解說：在前作也有出場，是憑紡織事業致富的多娜斯他家的女兒，亦是瑪麗的好友。最近她與一位青年實業家結婚在城中成了話題，性格屬溫柔且內向的一類。

安狄魯古・也杜「ENDERK JAD」
（エンデルク・ヤード）
「CV：小杉十郎太」



出生日期：8月9日（獅子座）
年齡：31歲
身高：183cm
體重：80kg
解說：是該國的王室騎士團長，亦是該國唯一的劍聖，今年若再在武鬥大會勝出的話，便會成為13連勝的人。

古基魯・悉古「KUGEL SCHENK」
（クーゲル・シェンク）
「CV：鈴木英一郎」



出生日期：1月5日（山羊座）
年齡：51歲
身高：175cm
體重：75kg
解說：酒吧老闆的兄弟，原本兄弟二人是不和的，後來經瑪莉的調解而解決，而他手上所取得的工作是比較不明的。

發行商：KONAMI　發售日：12月23日
價格：168港圓
ETC／MEM 1 BLOCK／對應專用手制／行貨

TEXT：古拉拉_B

Beatmania Append 3rd Mix

練習！練習！練習吧！

前言

記得上期剛剛為大家介紹了一隻「止渴」的《beatmania MINI》，不經不覺，它的「完全體」《Beatmania Append 3rd Mix》也面世了！

90% 的移植版本

基本上《Beatmania Append 3rd Mix》的結構和《MINI》差不多，唯一和《MINI》不同的是畫面圖像有所改變。因為是採用《Beatmania》PLAYSTATION版的系統，所以業務用的《3RD MIX》中，GREAT COMBO、BATTLE PLAY和特別改良的EXPERT MODE也沒有移植。另外，判定及「按錯鍵」(指在沒有符號小節內按鍵或在空白的位置按鍵)的計算仍然和《Beatmania》PLAYSTATION版相同，所以不要隨便按鍵啊！雖然如此，歌曲是100%移植的，用來當作練習也不錯呢～(現時業務用版本一般的價錢都是8元啊～)





隱藏歌不再隱藏？！出現條件公開

在業用版本中，有三首稱之為「隱藏歌曲」的，需要用秘技才可以玩的歌曲，在這裏就不是甚麼秘密了，只要玩者能夠拿到某些分數便會自動出現。

玩法簡介

(初心者專用，經驗者請勿浪費時間在這裏，跳往下面的攻略部份吧！)

遊戲的玩法十分簡單，只需看着畫面左方的樂譜上出現的符號，在它到達樂譜底部的綠色線時，按對應的鍵便可得分。

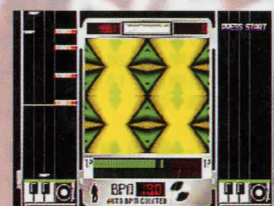
分數共有四種，依照玩者按鍵的準確度而訂，分別是GREAT、GOOD、BAD和POOR。最好的是GREAT，最差的就是POOR。得到GREAT或者GOOD都可得到分數，及令畫面下方綠色的棒增加。當過版(歌曲完結時)，若下面的棒達到紅色的位置，便可過關。每首歌曲的滿分都是100000。

特別獎分

如果玩者能取得全部都是GREAT的話，可以得到一個名為「PERFECT」的額外獎分；如果過版時，下面的棒是綠色再加一格紅色的話，可以得到另一個名為「BOARDER」的額外獎分。兩者是可以同時取得的，但是每首歌的取得方法也不同，只能提示各位：如果某首歌有100個符號，取得100個GREAT＋100個POOR，也是當作PERFECT計算的。希望大家能夠拿到「PERFECT＋BOARDER」的獎分吧！

80'S JAPANESE POP～BELIEVE AGAIN

這首是三首隱藏歌曲之中較易玩的一首，因為若能掌握「JAPANESE DANCE POP」的節奏，要應付就不難，不過要留意一點：隱藏歌曲的判定比普通的歌曲更嚴格。

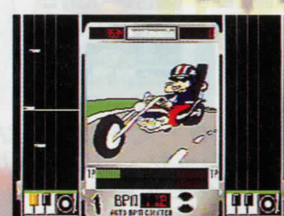


出現條件

歌曲	拿取分數
AMBIENT	95000
SOUL	95000
BALLAD (CLASSIC)	35000
JAPANESE DANCE POP	67000
HIP HOP	80000

DIGI ROCK～AREA CODE

引擎發動聲、結他聲和電子音樂的元素組合，變成了這首節奏感強的歌曲，但是它符號的判定仍然十分嚴格，擅長「目押」的玩者會較易過關。



DIGITAL FUNK～NINE SECONDS

不論節奏和判定都是十分古怪的一首歌曲，尤其中段密集的符號，很難拿到GREAT。經常都會拿到BAD或者POOR的玩者，可以試試提早少許按鍵，因為歌的速度頗高。

出現條件

歌曲	拿取分數
JAPANESE DANCE POP	90000
HIP HOP	92000
FUNKY JAZZ GROOVE	65000
HOUSE	87000
BOSSA GROOVE	47000
80'S JAPANESE POP	90000
REGGAE	45000
SOUL (CLASSIC)	45000

出現條件

歌曲	拿取分數
HOUSE	97000
BOSSA GROOVE	60000
REGGAE	55000
SOUL (CLASSIC)	55000
BIG BEAT MIX	67000
HOUSE (CLASSIC)	64000
DRUM'N BASS CLASSIC	45000
DIGITAL FUNK	42000





HIP HOP～S.D.Z. BPM：100

HIP HOP在《2ND》中是最易的一首，現在卻變成了初玩者的第一個難關。要留意是它的速度不低，中段符號亦密集，和SCARTCH＋按鍵的出現次數不少。

第19至22節 (A)

經過19節的洗禮後不要鬆懈，因為之後在21節還有一堆頗密的符號。

第30至33節 (B)

除了第30節的SCARTCH是和音樂拍子接近外，之後的SCRATCH都不只在重拍才出現。第31節末段的處理方法是1→S→3→5＋S。



進入電玩中心先修班開課

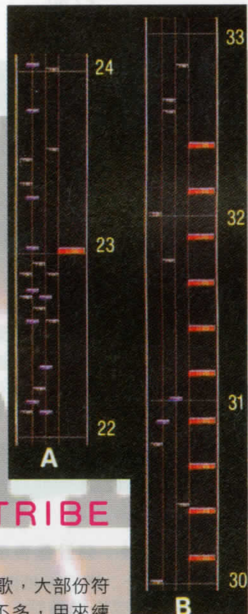
現在為大家刊出一些較難的歌曲的符號排列，希望大家能看得清楚一些(或者省下不少在電玩中心交的「學費」)，然後將它們一一解決。

REGGAE～QUEEN'S JAMAICA BPM：94

節奏速度和上集的差不多，但因為符號密集的關係，感覺上速度是會快了一點。後段更有些四個一組的SCRATCH是在重拍子之間的，要掌握第一下SCRATCH的時間。

第22至24節（A）

全曲最難的一段會在第22節出現，單是看符號也可能感到暈眩。不過，其實是頗簡單的，將按鍵當作寫一個×字便可：1+4→3→2+5。

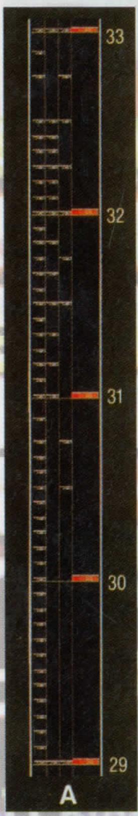


第30至33節（B）

《beatmania 3rd Append Mix》中的SCRATCH判定是改變了，比較接近業務用版本的，所以不是太困難。第30節末段出現的三個連續符號，只需在按第二個時，同時間SCRATCH便可。



WORLD GROOVE～TRIBE GROOVE BPM：126



充滿民族歌曲風格的一首歌，大部份符號都是在白鍵，SCRATCH亦不多，用來練習就最好不過。

第29節（A）

開始會有一列大約佔了四節的「1」鍵連按，因為不是連打的關係，時間掌握更為重要。同時間還要照,顧其餘的兩個白鍵和SCRATCH，用雙手打是在所難免。



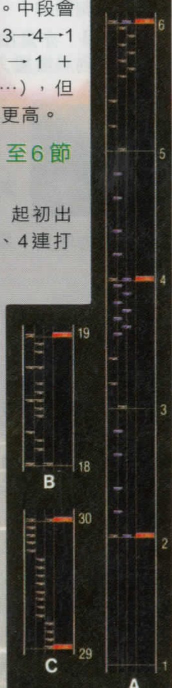
EURO BEAT ～LUV TO ME THRID MIX BPM：156

速度為全曲之中第二快的歌曲，符號排列和HOUSE及RAVE 2ND MIX有點相似。中段會有約四節的符號,跟HOUSE的相同（1+3→4→1→4→1+3……），但速度更高。



第1至6節（A）

起初出現2、4連打時，可能會因為忙着連打而忘記要SCRATCH的。而連打2、4時，可以選擇將食指和中指放在KEYBOARD上負責連打。



第18節（B）

中段的「1+3→4→1→4→1+3……(重覆)」後，還有一段密集符號，不要忘記SCRATCH。儘可能用單手按鍵，因為之後還有更密集的符號，可借此當作練習。

第29節（C）

全部歌曲中最難應付的密集符號，因為符號密集之外，速度亦十分高，應先記熟白鍵出現的次數，然後在按鍵時數目：分別是4個「5」鍵→8個「3」鍵→5個「1」鍵。

HARD TECHNO ～ATTACK THE MUSIC BPM：140



比起上集的HARD TECHNO來說，這次的反而易了少許，因為符號的排列正正在音樂的重拍子之上，而且節奏十分明顯，若多玩幾次，就會記得一清二楚了。

第1至5節（A）

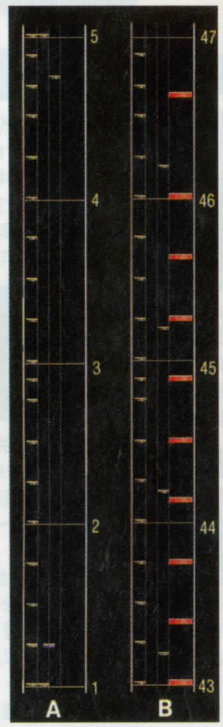
初段的節奏十分簡單，只是「CHA、CHA、CHA、CHACHACHA」的，即是在第三和第四拍之間加多了一個符號。

第43至47節（B）

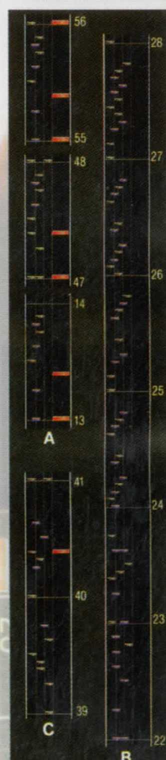
在這之前，會有大約8小節的符號都是「1→3→1→3」，有時在它的中間會插入一些「1+3」、「1+4」。來到這段就是歌曲的尾聲了，43至46節之間，共有9個SCRATCH位平均地分佈，不過還是目押最有效。

DRUM'N BASS ～SUPER HIGHWAY BPM：160

這是全部歌曲之中，最高難度的一首，因為符號的出現速度正如其歌名，SUPER HIGHWAY上的汽車一樣，若不留神，隨時有被撞死之虞。







第13、47、55小節（A）

基本上這三節的符號排列和節奏是一樣的只是後二者會有一點變化，要留意的是尾部「3→2→3」的連打部份，很易會變成「2→3→2」連打的。

另外SCRATCH只會在頭兩個重拍出現，緊記。

第22至28節（B）

這就是歌曲最難的一段了，筆者提供的應付方法是在24節開始之後，只用兩隻手指，像一個W字般在KEYBOARD上游移。而第27節那一類符號排列，解決方法和EUROBEAT頗相似——用食指和中指來連打「1、3」和「2、4」。

第39至41節（C）

經過之前的重重困難，終於來到這裏了，但是要留意這段的SCRATCH。

製造商：TOMY　　發售日：發售中
價格：5800日圓　　記憶：1 BOLCK
SLG / 2p

Present by：回到過去的山寺良牙

汽車は一闇を抜けで一光の海へ……

蒸氣火車頭駕駛 SIMULATION





前言

相信各位坐火車、地鐵、輕鐵、電車或者是機場鐵路也坐得多了，不過蒸氣火車各位又有否坐過呢？沒有？那是當然的，就算是本人也沒坐過，只是北上旅行時在列車上看到中國製「前進型」蒸氣火車頭；不過各位不用失望，只是沒有機會坐，並不說是沒有機會駕駛，至於今次所介紹的，就是這個遊戲——《蒸氣火車頭駕駛SIMULATION》。

遊戲內容解說



既然說是《蒸氣火車頭駕駛SIMULATION》，當然就是駕駛蒸氣火車頭，而遊戲中共分為四個難度、二條路線，不同的難度均會行走不同的路段，而每一個難度中玩者均可從兩款蒸氣火車頭中選出一架，所有蒸氣火車頭均是日本中響譽盛名的。





玩者選好難度及車輛後，便會正式開始遊戲，而最終目的當然是走畢全程，路上有停車的車站，當中亦有不少車站是不用停車的，至於哪些站要停車、些站要飛站，就得看下面所刊的路線圖了！



另外在OPTION中有一項是「SLフォト」的欄，本身是讓玩者看有關蒸氣火車頭的歷史相片，當玩者能完成一整條路線的話，相片的數目是會增加的。

最後，這個遊戲不只是單單一人遊玩，是可以二人同時協力的，其中一位會是駕駛的車長，另一位就是充當車的機械師，查看著車內渦爐的壓力，必要時需要加煤的份量，以防車輛因壓力太大或太小而影響性能；至於一人時，便需要兼顧這些事務，不過亦可以將這些工作交由電腦負責。



操作解說

基本上所有火車也是一樣的，只是蒸氣火車多了一些煩複的步驟，現在正式開車，小心別跌落路軌！

1. 開車時一定要解除所有剎動系統
2. 再將反向機開關調至最高水平
3. 推動加速桿至最高



4. 列車開行大約1-2米後，以免渦爐內的露水影響車的性能，便得按「放水掣（ドレイン）」（遊戲原設定是R2）將他們排出來。
5. 當列車速度到達一定的水平，便可調低反向機開關的水平，這樣做可令車速度增加率下降，亦可避免用過多的煤炭量。
6. 差不多到站時，可以用三個方法令車減速，分別是：將反向機開關調至最低水平、將加速桿力減低或降至0、使用剎動。當然要小心利用，否則便會減速過快而失去停車預算位置或衝離月台。









畫面表示



1. 速度計
2. 渦爐壓力計：這計是表示列車的加速力
3. 剩餘時間計：通過、抵達下站的倒數時鐘，到0時還不到站或通過的話，便會從分數計中扣時間，而且是逐秒扣的。
4. 分數計：當在適當時做該事的話，便可在此獲得獎分。
5. 煤炭所剩份量計：車輛上所剩的煤炭份量，到0的話列車不能繼續前行而且立刻Game Over。
6. 水量所剩份量計：車輛上所剩的水量，同樣到0的話列車不能繼續前行而Game Over。
7. 壓力平衡計：表示渦爐內壓力的平衡指標，若是過高或者過低也會令車輛出現狀況，在2P時，2P的主要工作就是在適當的時間投炭進渦爐內，保持渦爐壓力的平衡；而在1P時玩者是可不用理會這個工作的。
8. 反向機開關：相等於車的Gear，是直接影響到車輛的加速率，不過相對來說，使用最高檔時，加速力雖高，但消耗煤炭量亦相對的增大。
9. 距離下站的距離計
10. 剎車桿：制動力是會由0～5共六級組成，0是沒使用制動、5則是使用最高制動力。
11. 加速桿：亦是由0～5組成，0是不加速、5是使用最高加速力，會直接影響到渦爐壓力計。

Special Hint：





接近平交道、上橋前、入隧道前，鳴汽笛「L1」的話可獲特別獎分。

上斜路時，「放沙」（砂まき）來令車上斜力增加，這個動作如時間配合的話亦可獲特別獎分。

路線簡介

大井川鐵道

使用車型：C10 8 或 C11 227
難度：Beginner 及 Normal











JR 山口線

使用車型：C57 1 或 C56 160
難度：Professional 及 Expert











PlayStation

製造商：TOMY　發售日：發售中
價格：6800日圓　記憶：1 BOLCK
SLG

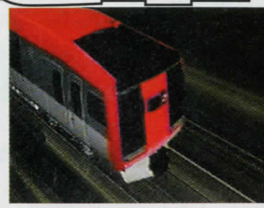
Present by：山寺良牙

This SUPER-EXPRESS is going to NAKOYA！

非常喜歡電車

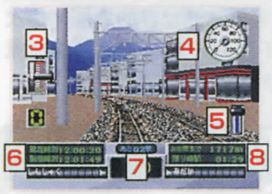


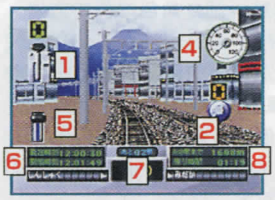




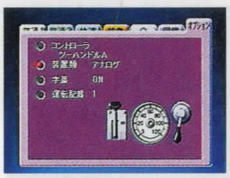
自從某遊戲大廠商推出其列車模擬駕駛遊戲後，便風起了一股火車熱，而一向出名推出玩具的TOMY，便利用這個熱潮及借助旗下的電動Q版火車玩具，推出其新遊戲——《非常喜歡電車》，今期就簡單介紹一下這個遊戲。

畫面表示





1. 加速桿
2. 制動桿
3. 單動控制台型的加速及制動桿：推上是制動、拉下是加速。
4. 速度計
5. 方向桿：是控制列車的前進方向，向上的是向前，向下的是後退（即車的後波）。
6. 時間計：上方顯示現時的時間，下方顯示即將到站的時間。
7. 現時分數計及剩餘站數計
8. 到下站距離及抵達下站剩餘時間



遊戲特色

這個《非常喜歡電車》當然亦是一隻電車模擬駕駛遊戲，聽下去好像與另一遊戲沒有分別；但實際上有很多新花式的，甚麼花色？那便要繼續看下去了！

首先在路線方面，雖然只有兩條「關東路線、北海道路線」，但不是一次便可走完全程的，因為在兩條（？）路線中，也會因不同的難度而有不同的長度，甚至是「停車站」定還是「通過站」也會有直接影響。







第二件事，就是系統方面與別的遊戲有少許分別，本遊戲所採用的是扣分制，而且要玩者的分數通過一個合格點才可，遊戲開始時，玩者是持有100分，之後在運行途中，隨著玩者在行駛時的有關犯錯而扣分，當然不會只顧扣的，也有一些地方是可以讓玩者加回分數的，例如：讓火車迷錄音成功、正確依隨有關指示、救助急症病人等……。



第三件事，就是遊戲內有不少的突發事件，除了正如第二點所提到的外，亦有：乘客強行登車、乘客物件被夾著。







第四件事，亦是這個遊戲的最大特點，就是當玩者用一種車型走完整後路段後，便可以取得其他的車型，其他的車型包括：新型的普通列車、急行型列車、特急型列車，甚至是古舊的蒸氣火車和現代化的新幹線也有，尤其是新幹線，更會有一條專用的新幹線路線供玩者享受。





最後一項，就是遊戲內會有一個資料庫，這個資料庫所記錄的，是有關TOMY的電動Q版火車玩具，當中亦有一些隱藏項，是需要玩者完成一定的LEVEL才可看到的。

特別介紹



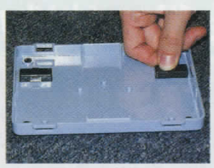
這個遊戲的特別版，是附有一個控制器的，不過與其說是專用控制器，倒不如說是一個附加控制器。它的基本原理其實是將原本的JOY-PAD放進這個像「玩具」般的盒內，之後再利用其特別的控制位置來控制列車，以求令模擬感增加。不過這個像玩具般的控制器，設計得頗為不錯，絕對適合小朋友的手型。

附加控制器鑲入步驟

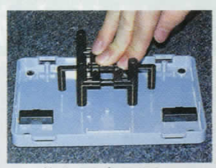
1. 先打開盒蓋



2. 裝上四粒用來固定位置的軟膠粒



3. 再裝上兩粒用來頂著JOY-PAD扶手的膠粒



4. 裝上配合不同JOY-PAD所用的支架



5. 將所用的JOY-PAD放上去



6. 再蓋回其控制器的蓋



7. 大功告成，可以拿來玩囉！不過一定要用ONE-HANDLE TYPE A喎！

發行商：ARTDINK　發售日：12月17日　價格：5800日圓
RPG／MEM 9 BLOCK（連POCKET STATION MINI GAME）7 BLOCK（不連POCKET STATION MINI GAME）／對應POCKET STATION／對應DUAL SHOCK

TEXT：想做PLAYER KIILER的古拉拉_B



LUNATIC DAWN 3

超自由RPG遊戲～入門班開催～

前言

上期《遊戲誌》中KOTARO為大家簡介過這個遊戲了，現在讓小弟為大家提供一些開始時的需知吧！

人生的開始





遊戲開始前，玩者先要輸入一些關於角色的資料，例如名字、性別等等，還有主家（HOMEWORLD）的名字。這些都是和遊戲本身沒太大關係的（除了性別會影響某些NPC加入與否外）。之後便要分配各項的能力了。

能力方面共分四項：攻擊、防禦、魔法和敏捷。玩者可以隨意地調節能力的級數（LEVEL），級數愈高便愈強，上限是99（但最初只能將其中一項升至LEVEL5）。

完成設定後，漫長的遊戲便正式開始了。

基本操作

按鍵	效果
□	轉換平常移動／攻擊移動模式
△	叫出視窗
×	按着可以加快移動速度
○	攻擊／拿取地上的道具

世界觀

遊戲中的世界，充滿着四個基本的信仰，和四種對立／共生的屬性。除了玩者的主家外，還有其他數以千萬計的「平行世界」（即互不相干，同時存在的世界），

組合起來才是整個遊戲中的世界。此外，還有人們的居所，和怪物聚集的迷宮。

無目的之旅程、締造自己的歷史



遊戲不像其他RPG，會有一個固定的目標，好像消滅魔王、拯救世界等等，在這裏玩者可以控制着自己的角色穿梭於各個平行世界之中，去行俠仗義、鋤強扶弱，或者作奸犯科、無惡不作。途中玩者可以接受一些任務，來賺取金錢或道具。任務的性質各有不同，亦會影響玩者角色的信仰屬性。



當玩者覺得是時候退休的話，便可回到自己的家（在「主家」中）選擇「引退」，之後便可以看到這「一生」的所作所為了。

LINK GATE



這是將各個平世界連接起來的一個地方。在這裏，玩者可以利用CD（各種類的也可以，包括老爸收在床下底的VCD）、SAVE DATA（除了本遊戲的）或者道具（當然是遊戲中的道具啦！）來打開往其他世界的通道。每次都會遇到不同的人和事，而遊戲亦就這個方法發展下去……

戰鬥和升級



戰鬥是一個令角色成長的方法，和怪物戰鬥時會得到經驗值，相對使用攻擊方法，例如用武器攻擊，便會增加「攻擊」的經驗值；儲了一定數目的經驗值便可升級。但是升級除了要經驗值外，還需要一件名為「力之玉」的道具才可。



「力之玉」通常會有一個級數標記，例如「L5」、「L20」等等，代表這塊玉可以為玩者提升的級數，例如儲了六級的經驗值，若只有「力之玉L5」，便只能升到LEVEL 5。

若找不到對手，但是又想升級的話，怎麼辦呢？很簡單，只需空振魔法或物理攻擊（即是打空氣）便可提升經驗值，不過這個方法較正常途徑慢，而且看起來有點像傻子……

NPC、同伴、敵人



NPC即是非玩者（控制）的角色，亦是遊戲中的重要人物，四處皆是。只要和他們說話，便可得到有現時身處世界的情報。某些NPC更可以成為同伴，但是受到某些條件（例如性別、年齡、信仰等等）影響的。

NPC另外一個用途就是用來「練功」了（嘿嘿嘿），等級高的NPC練出來的角色就會更強，還可以得到一些寶物，甚麼？還不明白？是叫你去攻擊NPC啊！他們不會死掉的，只會進入「氣絕」狀態，等一會便會醒來。（如果用一個自動連射器，便可以……嘿嘿）留意一點，攻擊NPC不會改變自己角色的信仰，但是會令到「歷史」改變。



製造商：ARTDINK
發售日：明年3月4日　　售價：5800日圓
SLG / MEM / 對應PocketStation（預定）

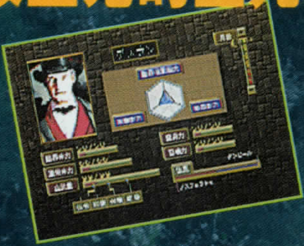
TEXT：吸血鬼 • 怪傑

吸血鬼傳說



吸血鬼的生死戰即將展開……





擁有善良之心，人類愛情和相約的感情的吸血鬼「古利舒杜夫」，和解除強力封印而從憎惡中蘇醒之邪惡和狡猾的吸血鬼「迪蘭」之間的抗爭，將會由歐洲大陸的一條小村莊轉移到大都市—倫敦，究竟最後的結果會是怎樣呢？

STORY





19世紀的東歐，在充滿厚厚霧氣的山脈上建築了一座古城，這是吸血鬼一族所居住的「EISEN」古城。族中有一個承繼了純正血統，而且能力與美貌都兼備的年青吸血鬼—「古利舒杜夫 • 馮 • 艾謝」。吸血鬼一族的領導者—那加超命令將EISEN之內的異種吸血鬼全部消滅。

異種吸血鬼—迪蘭終於破壞了塔之封印從而得到解放，究竟古利舒杜夫能不能夠將這個充滿憎恨的吸血鬼打敗呢？

優秀部下

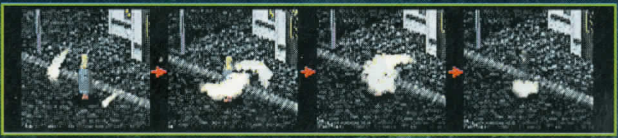






玩者為了打倒迪蘭，必須吸居民的血來使自己的組織強大起來，但如果吸血的對象是一些和古利舒杜夫不太熟悉的居民的時候，就算被吸血也不會即時成為其部下，所以要不斷和其他人談話，令到他們和古利舒杜夫熟絡起來，而吸血時就會較容易成為其部下。對於古利舒杜夫來說吸善良居民的血，會比較容易將其成為自己的部下，相反迪蘭會找一些大奸大惡的流氓成為自己的部下。當中居民的能力會比較參差，而這會影響居民成為自己部下的機會，所以必須找尋一些擁有高能力的居民作為吸血對象，這就成了戰略上的重點之一。

變身



除了「攻擊」和「移動」等指令外，古利舒杜夫亦可以控制蝙蝠或狼的行動，而迪蘭當然亦懂得這些能力的使用。玩者可以利用這些能力來攻擊傳令中的敵人，令到敵方傳令中斷。古利舒杜夫擁有蝙蝠、狼和霧的變身能力，利用其不同的特性於街中徘徊。

吸血鬼的戰鬥





晚上，迪蘭以及古利舒杜夫的部下就會在街中開始戰鬥。為了能夠在作戰之前得到有利的狀況，玩者就得考慮一些效果大的策略。在MAP中會顯示出敵自兩方的部下位置，傳送指令以及效果就成了戰鬥的關鍵。增加自己的部下從而成為一支大部隊、一浪接一浪的大攻擊、招攬優秀人材，以少數精鋭部隊去進行攻擊、突襲敵方的基地，這些戰術都是打倒敵方的因素之一。

另一死敵





日間，吸血鬼會穿著人類服飾，在人類世界中活動，而吸血鬼的宿敵吸血鬼獵人亦在城鎮中活動。獵人總共有五人，每個都擁有特殊能力，而他們除了會向吸血鬼攻擊，亦淨化玩者的部下，當然迪蘭那一方亦都會受到同樣的對待。他們為了防止居民被吸血，更會在民居設置祭壇。

製造商：HUMAN　發售日：予定1999年1月28日發售
價格：6300日圓(3枚組)　記憶：2 BOLCK
AVG

Present by：山寺良牙

江戸武士活劇

貓侍

故事

在遠久(?)的日本江戸時代／安永三年，一位「貓又」的「十兵衛」因斬殺了他的弟弟，而被逼離開原本所住的地方「御神樂黨」，而且還帶著「殺弟十兵衛」的名字來到江戸。在該處他投靠一位老朋友，最後便一個人在江戸過著自由但孤獨的生活。








故事特色

故事實際上，是會根據玩者控制「十兵衛」所走的方向及行動選擇，而影響故事的發展，從而影響到ENDING，而遊戲內共有100個以上的故事分岐；遊戲內出場的人物當然亦有數百人，每個人有不同的個性及性格，而且亦活用了PlayStation的polygon機能。







不過始終故事上最特別的地方，莫過於使用「貓」來做主角甚至是故事的主體，而這些貓們更可以與人類交談或交往，題才比較新鮮。





遊戲內亦有不少的mini game，有三十多種，當然這些遊戲一定要完成特定的條件才會出場。



這個遊戲不會單單只是冒險式會話便算，當中亦有戰同場面，戰鬥場面全是播片型式，玩者要看準時間按下畫面所給的指示，例如：方向掣、×掣等，以避開敵人的攻擊及進行反擊，如果來不及按掣的話，便會立刻被敵人擊中而立刻game over。





遊戲特別用語——

何謂「貓又」?

「貓又」在人類的俗語是解作：生存在世上超過十年以上的貓。不過現實並不是這樣，遊戲中的「貓又」的意思是指一些能聽懂及説人類語言的貓，而且這些貓是擁有與人一樣或類似的身高及身軀，不過他們為了不讓人類嚇倒，而懂得使用一種「轉化」的幻術，這種幻術是能令「貓又」們在與人類溝通時，令人類看到他們時也以為是一隻普通的貓。



PlayStation
製造商：HUMAN　發售日：發售中　售價：5800日圓
記憶：3-4 BLOCKS　容量：CD-ROM
AVG/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X · Glen

COUNTRY OF THE WOOD AND REPOSE



驚魂～聖誕節～？！MIZZURNA FALLS

12月25日　上午6時13分……

科羅拉多州　洛磯山脈下有一小鎮，名為Mizzurna Falls。在Mizzurna Falls郊外竟然有一位少女倒臥於森林之中，全身明顯被動物的利爪所傷害，暫時相信是由大熊所做成。

受害的少女名叫キャシー・フラナリー(姬斯・菲娜莉，16歲)，而她的同校朋友エマ・ローランド(愛瑪・洛蘭度18歲)亦突然於事發7小時後失蹤。於是，州警察便對兩事件進行調整，希望能夠盡快知道箇中原由。

在人口不超過2000人的小鎮上，聖誕節已經不再那麼平安和快樂……





遊戲目的

玩者必須在25日－31日期間內，找出失蹤事件的真相，以及救出失蹤少女。如果玩者到達限期仍未救出少女的話，其結局將會以發現新一位少女的屍體為終結！至於能否成功救出少女，就全憑你的觀察力及推理能力了。



■使用手提電話時，要必先知道電話號碼。(號碼會以□△○×表示)



■收集情報，盡力阻止命案再度出現！

系統

和一般的AVG遊戲差不多，玩者需要到特定的地方向有關人物對行訪問、收集情報來進行劇情。不過，遊戲中玩者除可移動主角外，更可以控制車輛來到達其他地方。由於時間是以實時形式進行，故此若玩者漫無目的到處逛逛的話，便會因浪費時間而做成難以補救的後果。

此外，主角在調查途中還會遇上戰鬥場面，當中又分為格鬥及射擊二種。格鬥方面，遊戲將會以2D格鬥形式進行；而射擊則以第一人身視點來向敵人作出攻擊。

格鬥時操作方法

操作	動作
→	前進
←	後退
←←	左 Dash
→→	右 Dash
↓	防禦／蹲下
○	拳擊
←○	肘擊
→○	跳躍
□	Long Kick
→□	Middle Kick

射擊畫面內容介紹

1.主角體力
2.對方體力
3.Target(在畫面上會出現□△○×等標記，玩者只要跟著輸入便可)
4.攻擊目標
5.子彈餘數





■時間是以實時形式進行，故小心不要浪費。



■駕駛車輛時，玩者要注意車的燃油剩餘量。

PlayStation
製造商：BANDAI VISUAL　發售日：發售中　售價：5800日圓
記憶：1 BLOCKS　容量：CD-ROM
RPG/MEM/Dual Shock對應



By: Agent X

未來警察的典範

故事

西曆1999年，人類經歷了一場前所未有的大災難，稱為「SILENT CRISIS」。當時，部份人為了逃避這場浩劫，便遷移到一些擁有靈力守護的都市居住，而新的文化亦逐漸得到發展起來。隨著科學文明日漸發達，電腦科技已經可以製造出一些巨大機械人來。





東京，為一個全電腦化的城市。近日忽然出現了多宗奇怪獵奇殺人事件，而人類亦再度陷於恐慌之中，並將事件統稱為「3rd Attraction──Creature Lap」。其中的幕後主腦，竟然是一班由惑星－Nemesis(涅墨西斯)而來的怪物所策動，它們稱為Lucifer Hawk(魔鬼之鷹)。它們超越時空來到地球，並以捕殺人類為樂，而一般武器似乎並未能夠阻止它們的肆虐。



於是，一些擁有特殊能力的人(如：魔力、超能力、電子科學天才等等)便組織起來，並成立了一隊專門對付Lucifer Hawk的警察特殊部隊，名為「Attacked Mystification Police Department」(簡稱：A.M.P.)。

時為西曆2027年……

系統介紹

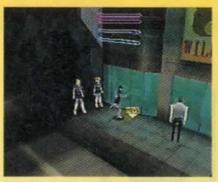
遊戲系方面，主要有以下4種：

1.Pointer Navigation(指標導引)－當中分為：通常(Normal)、移動(Move)、行動(Look)及離開(Exit)四種，以指示人物於地圖上進行各種的活動。

2.Variable Character Select(多角選擇)－玩者只需要按L1/R1，便可以變換操作人物。由於以不同人物來進行對話會令劇情出現變化，所以有一些謎團是需要指定人物才能解開。

3.AI-plus Real Time Battle(AI-plus實時戰鬥)－遊戲中，戰鬥將會以實時方式進行，而玩者則可以於戰鬥前及途中對各人物進行攻擊或防守設定。此外，特定的人物更可使用援護技術(Support Skill)，以回復各人的FS值(即體力)或對敵人發動必殺攻擊。

4.武器成長型系統－由於各人物本身沒有任何升級系統，故攻擊及防守力便取決於武器的等級上。每一種武器都分為三個等級，當武器隨戰鬥而獲得升級後，其攻擊力便會大大增強。



■Pointer Navigation(指標導引)系統。



■使用不同的角色進行對話，便有可能出現相異的效果。



■戰鬥時，玩者可以按△鍵來切換視點。



■武器等級上升，等於增加了人物的攻擊能力。

SILENT MOBIUS 幻影之墮天使

NINTENDO64

製造商：NINTENDO　　發售日：發售中
售價：6800日圓
ETC　256M　MEM　對應震動器

TEXT：MS



誰是SUPER STAR？我是SUPER STAR！！

MARIO PARTY

遊戲故事

有一天，瑪利奧、路易、公主及尤西等人都有一個夢想，就是成為世界之中的SUPER STAR，眾人都在討論此事時，蘑菇突然出現，卻說他們沒有一人是SUPER STAR，只有在不同的冒險中取得勝利的人才是，於是眾人便到蘑菇所說的地方蘑菇村冒險，他們決定要才個比試，成為世界之中的SUPER STAR。

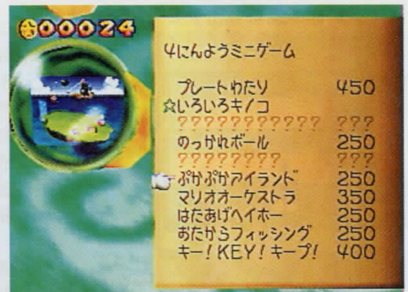


蘑菇村地圖



迷你遊戲屋

進入這間迷你遊戲屋，玩者可以在這兒買下不同的迷你遊戲，雖然只是限於玩者玩過的迷你遊戲，但買下之後可免費在這兒玩，另外還設有一個版圖，只要看看婆婆旁的壺就能進入，這個版圖跟一般的不同，藍點不會加金幣，紅點不會扣金幣，亦沒有中央的蘑菇和大魔王，這兒只是純粹在限定TURN數中，以迷你遊戲來賺取金幣，用來儲金是最適合不過。



◆嘩！越好玩的就越貴！



◆還就是壺內的版圖

木筏



◆向各迷你遊戲挑戰

這兒是個1人玩的迷你遊戲世界，進入後玩者先決定角色，然後進入版圖上的圓點，並成功將該迷你遊戲CLEAR，那就可向下一個圓點進發，途中更可以將進度記錄下來，有志者不妨來這裏一試。

主要版圖



◆選擇自己喜歡的角色

基本上遊戲的主要目的是在眾人之中取得最多個金幣及星星，玩者只要進入水管內，選擇自己喜歡的角色後，在六個版圖中選擇其一，最後決定總TURN數，之後便能開始遊戲，遊戲的規則很簡單，角色只需跟隨着所擲出來點數前進，每1 TURN都會玩一個迷你遊戲，從中賺取金幣，然後到達終點向蘑菇買取星星，只要在遊戲完結後誰取得最多金幣和星星，誰就是勝利者了。

◆擲骰子來決定次序



版圖 ICON 解說

藍點
加 3 個金幣

紅點
減 3 個金幣

藍星點
進入 1 人迷你遊戲

藍感嘆點
進入 1 人機會遊戲

綠問號點
將會發生各式各樣的不好事情

藍蘑菇點
暫停一次，但亦可參加迷你遊戲



紅色魔王點
魔王出現，會對玩者作出各式各樣的不好事情

迷你遊戲



整個遊戲的迷你遊戲分開四種，分別是4人對戰迷你遊戲、1 VS 3迷你遊戲、2 VS 2迷你遊戲及1人迷你遊戲，在每TURN完結後都會因應四位角色的位置而決定玩那種迷你遊戲，試舉個例子，如四位角色TURN完結時，都同時站在藍點，就會進行4人對戰迷你遊戲，若是在TURN完結時，三位角色站在藍點，而其中一位則在其他地點時，就會進行1 VS 3迷你遊戲，明白嗎？



4人對戰迷你遊戲

遊戲名：てらせ！テレサのやかた
種類：B型
玩法：四人合力將電燈放置於盡頭的電阻上



遊戲的操控

3D ANALOG	移動
A掣	跳躍
B掣	攻擊／取電燈

遊戲名：ぷかぷかアイランド
種類：G型
玩法：在浮島上生存為勝，但是在旁有海盜攻擊…



遊戲的操控

3D ANALOG	移動
A掣	跳躍

2 VS 2迷你遊戲

遊戲名：ボムヘイバスケット
種類：D型
玩法：與自己的隊友將球投入籃內



遊戲的操控

3D ANALOG	移動
A掣	跳躍
B掣	傳球／投球／搶球

遊戲名：パックンたたき
種類：A型
玩法：利用跳躍來踏下水管中的食人花，便可最得金幣。



遊戲的操控

3D ANALOG	移動
A掣	跳躍

1 VS 3迷你遊戲

遊戲名：ジュラシックパックン
種類：C型
玩法：被食人花捉的一方不斷向前跑，而在雲上的則不斷令雨水加大，阻止下方的人前進。



遊戲的操控

3D ANALOG	—／移動
A掣	跳躍／跳躍
B掣	前進／—
A＋Z掣	令零下雨

遊戲名：オットット！つなわたり
種類：C型
玩法：在繩子的一方只需在限定時間內前進就可，而在船的則用大砲阻止在繩子上的人前進。

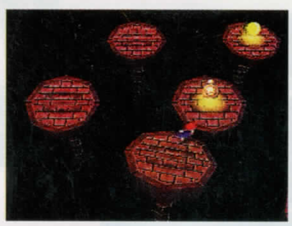


遊戲的操控

3D ANALOG	移動／船移動
A掣	—／開砲

1人迷你遊戲

遊戲名：ぐらぐらタワー
種類：B型
玩法：利用ANALOG來移動來帶引塔移動，從而用跳躍到另一個塔上，途中有金幣取。



遊戲的操控

3D ANALOG	移動
A掣	跳躍

遊戲名：スライダーボブスレー
種類：D型
玩法：只需快過對方就可



遊戲的操控

3D ANALOG ↑	加速
3D ANALOG ↓	減速
\A掣	上車

A型＝最少取得10個金幣，有取得多過10個金幣的可能，失敗者不會扣除金幣。

B型＝成功的話可取得10個金幣，但是失敗者會被扣灼5個金幣。

C型＝失敗者會將金幣送給勝利者，數目不定。

D型＝在2對2的競爭，失敗隊伍將10個金幣交給勝利隊伍。

E型＝在迷你遊戲中取得第一或餘下者，便可取得10個金幣，失敗者不會扣除金幣。

F型＝取得最高分數者獲得10個金幣，若是有同分的都可獲得。

G型＝遊戲終結後的最後生存者便可獲得10個金幣。

最終結果發表

當完成總TURN數時，便會在發表誰是勝利者，全部都是以金幣的數目和星星的數目以定的，最後祝各位好運啦！

◆我便是勝利者！！



製造商：KONAMI　容量：CD-ROM　發售日：發售中
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
ACT/1P/MEM/對應ANALOG

BY：小偷•非洲

大盜伍佑衛門～綾繁一家的黑影



在近日推出的《大盜伍佑衛門》遊戲除了有N64版之外，還有PlayStation版，而在這　介紹的將會PlayStation的。遊戲的故事發生於某一年的春天，在伍佑衛門的村中發生了意外，他的朋友被三個神秘的人捉走了，而在這一件擄人事件的背後，其實是隱藏着一個重大的秘密。

IMPACT 操作方法

方向掣	IMPACT 的移動
○	拳攻擊（可按着儲勁使用百烈拳）
×	前衝
□	金幣攻擊
△	特殊攻擊
L1	左回轉
R1	右回轉

操作方法

方向掣	角色的移動（按着○時會減慢速度）
○	決定
×	跳躍／取消
□／△	攻擊／對話
L1	畫面向左回轉
R1	畫面向右回轉



遊戲流程

遊戲主要是分為城鎮、動作及IMPACT這3個部份，遊戲的方法跟以往的其實是大同小異，玩者首先要在鎮內打探各種的情報，然後便可以到城外冒險。在戰鬥出現了特別事件之後，便會進入IMPACT戰，這時，玩者便可以使用機械人來戰鬥。





畫面說明

1.IMPACT 的耐久值
2.瞄準器
3.雷達
4.特殊攻擊能量計
5.拳攻擊能量計
6.IMPACT 的狀況
＊特殊攻擊能量計20%時可以使用導向飛彈；60%時可以使用克嗤克嗤攻擊；100% 時可以使用大砲。





■當儲滿了特殊攻擊能量計便可以使用到大砲

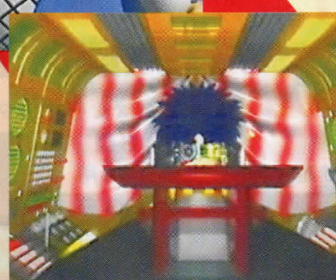




角色更換

這一集中玩者要在指定的地方才可以更換到角色，而遊戲在一開始的時候只可以使用到伍佑衛門及衛比壽丸，佐助及八重則會在較後的時間加入，玩者只要到「角色更換場（キャラチェンジ場）」便可以更換到使用的角色了。







秘技

這一個不是什麼有關遊戲的秘技，而是每一個角色可以使用到的特殊攻擊。玩者只要得到「秘傳之卷物」這一種道具，便可以學會角色獨有的必殺技。使用必殺技時是會消耗一點體力的。



一人有一部 IMPACT

在過去的《大盜伍佑衛門》系列中，都只是得一部IMAPCT（遊戲中的戰鬥用巨大機械人），而在這一集中玩者更可以使用到另外3部IMPACT，分別是衛比壽丸、佐助及八重的IMPACT，它們的IMAPCT都會有不同的能力，這樣便可以配合到玩者在不同類型的戰鬥中使用了。





■伍佑衛門在第一次戰鬥的時候受了傷

增加體力

如果要以一條這麼短的體力來完成遊戲，的確是有一定的難度。要增加角色的體力的話，便要取得「招財貓」這一種道具。銀色的招財貓要儲到4個才可以增加一次體力的最大值，而金色的招財貓只要得到一個便可以了。

日記

玩了遊戲一段時間之後，相信各位玩者都想找地方來SAVE，只要玩者到宿屋中選擇「旅日記」這一個指令，便可以將遊戲的進度保存起來。



■只要到宿屋中便可以進行記錄

By: Agent X

STAR WARS ROGUE SQUADRON



由LucasArts製作的最新Nintendo 64遊戲《STAR WARS ROGUE SQUADRON》，是一隻立體射擊遊戲，而且將會對應剛推出的「EXPANSION PAK」，以增強遊戲畫面的顏色深度及解像度。

遊戲目的

故事主要時發生於《星球大戰》與《帝國反擊戰》之間的一段時間，當時天行者(Luke Skywalker)及安狄斯(Wedge Antilles)為反叛軍成立了一支為數若十二人的空中戰鬥部隊－Rogue Squadron。玩者就是此精銳部隊的其一名成員，而目的自然是阻止帝國軍的進襲。



■在「OPTION」中可以閱覽隊員的個人資料。

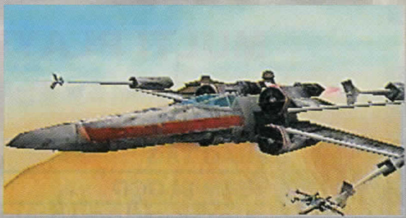
多種戰機任選擇

遊戲中，玩者所駕駛的戰機包括：X-wing、A-wing、Y-wing、Airspeeder及原創戰機V-wing Airspeeder。遊戲總共設有16關，當玩者完成一項任務後，便會根據玩者的表現來予特定的獎章(金、銀、銅)。至於評核的方法，則主要來自玩者完成任務的時間、擊中敵機數量、命中率、友機生還率等等。

此外，只要玩者能夠取得一定數量獎章的話，便有機會獲得使用帝國軍的TIE Figther及《星球大戰》中的名機「千歲鷹」。當然，各戰機的武器亦會除遊戲進度而獲得升級，令主武器及副武器的攻擊力大大增強。

各戰機副武器介紹

戰機	副武器
X-wing	Proton Torpedoes(破壞力比主武器強，升級後會擁有追蹤功能)
Y-wing	Bombs(用來對付地面部隊及建築物的武器)
A-wing	Missiles(只能作出直線攻擊的飛彈，同樣在升級後會擁有追蹤功能)
Airspeeder	Tow Cable(本身沒有任何攻擊力，但用來對付 AT-AT 就絕對有用)
V-wing Airspeeder	Cluster Missiles(擴散型飛彈，對付大量而密集敵人至為有效)







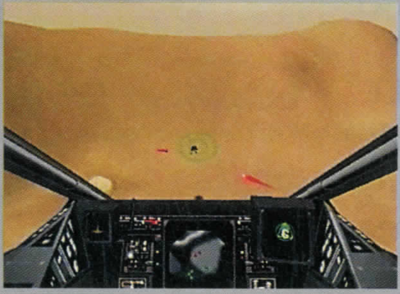






視點切換

在戰鬥進行時，玩者是可以按L鍵來改變視點，當中包括：Cockpit View(機艙視點)、Close View(機尾近視點)、Standard View(標準視點)、Far View(機尾遠視點)及Chase Cam(追蹤鏡頭)5種。



■Cockpit View(機艙視點)。

遊戲畫面介紹

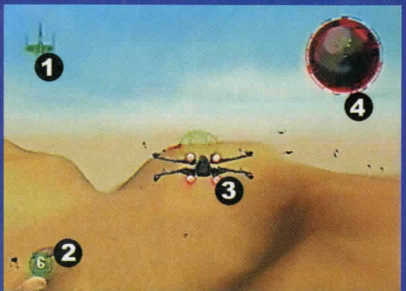
1. 機身損傷程度(綠色－正常；黃綠色－中等損壞；紅色－嚴重損壞)
2. 副武器剩餘量
3. 玩者戰機
4. 雷達(綠點－友軍；藍點－中立軍；紅點－敵軍)



■Close View(機尾近視點)。



■Far View(機尾遠視點)。



製造商：ACCLAIM　容量：盒帶
發售日：發售中　售價：5800日圓
ACT/MPLP/MEM/對應ANALOG

BY：外星人•非洲



TUROK 2~SEEDS OF EVIL~

可能有不少的讀者都有玩過這一個由電腦移植的遊戲，而N64在之前也有移植過這遊戲的第一集，不過這一集便不是打恐龍，而是到外太空跟怪物們戰鬥，在遊戲中玩者會遇到各種不同的怪獸，玩者要利用身上僅有的武器來把他們逐一消滅。



■遊戲主角無厘頭地彈了出來

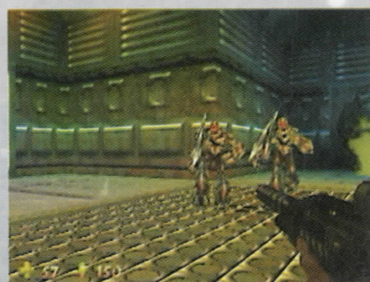


■於是便被迫接受拯救行動

遊戲模式

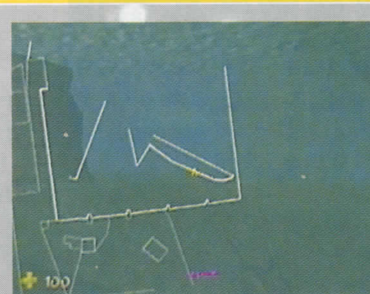
SINGLE

遊戲中的主要模式，玩者在這一個模式之中是要根據故事的發展而進行，隨着故事的發展玩者會遇到更多強力的武器。玩者在遊戲一開始的時候只有3個生命，當玩者儲滿100個「LIFE FORCE」便可以增加一個生命。



操作方法

方向掣下	蹲下
C	分別代表4個方向移動
ANALOG 控桿	瞄準
A/B	武器的切換
START	暫停遊戲 /MENU
L	切換地圖
R	跳躍
Z	攻擊



■在水中逗留太長時間是會扣能源的

MULTI PLAYER

是一個可以讓4名玩者一同進行對戰的模式，在當中分為：

BLOOD LUST	在這模式中玩者可以用任何方式來戰鬥，是沒有規則的。
FRAG TAG	鬥快儲得指定的東西為勝利的條件。
TEAM BLOOD	分組進行對戰，其玩法跟 BLOOD LUST 一樣。
CUSTOMIZE WEAPONS	設定在對戰時出現的武器。

武器特徵

遊戲中出現的武器差不多有30種之多，而且也各有特色，以下會介紹一部分在遊戲中出現的武器。

FLARE



可以射出閃光彈，沒有攻擊力，但是在黑暗中便可發揮其功用，使用次數不限。

TALON



最基本的近身戰武器，在任何地形都可以使用。

BOW



基本的遠距離攻擊武器，也是這遊戲的第一種遠距離攻擊武器。

.9MM PISTOL

易於攜帶的半自動手槍，不過對一些身形較大的敵人便發揮不到作用，彈數最多為50發。



CHARGE DART RIFLE



高速電槍，可以一次攻擊到一個以上的敵人，敵人中了之後便不可以活動，玩者便可以利用這一段時間來轉換更強的武器收拾敵人。

PLASMA RIFLE



高科技產品，有優越的攻擊力及射程，彈數最多為150發。

FIRESTORM CANNON



有極強的攻擊力，而且連射的速度也十分之高，一次可以射出數發子彈，彈數最多為150發。

GRENADE LAUNCHER

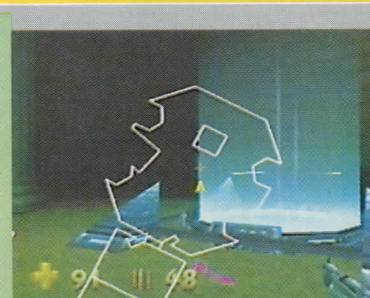


高攻擊力的重型武器之一，在射出了之後榴彈會地上滾動一會才爆炸，不過爆風是有攻擊力的啊，記着不要走近，在高處使用會有意想不到的效果。

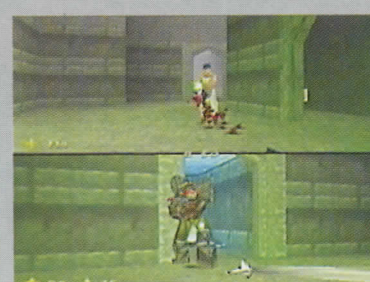
SCORPION MISSILE LAUNCHER

射出一發細小的飛彈攻擊敵人，當遇到障礙物的時候便會爆炸，可以攻擊到複數的敵人，不過攻擊力是會因敵人的數量而減少





■進入轉送點便可以到達其他的地方



■遊戲中的對戰分割畫面是可以選擇的

TEXT: 怪傑

HYBRID HEAVEN
ハイブリッドヘブン

尋找自己的旅程開始了……

失去記憶的主角慢慢地走向敵人的地方……。這個異次元的奇妙的地下世界存在着以人造人為中心的謎之組織。連自己不知自己是何人的主角，充滿謎團的故事，以及漂亮的3D GRAPIC而令大家感到與趣的，正是這個遊戲—《HYBIRD HEAVEN》



與不知明的怪物戰鬥，以及解開數個謎團正是這遊戲的吸引之處。遊戲中的戰鬥會以選擇COMMON的方式來進行，這樣可以令對於有ACTION要素的遊戲不太擅長的玩者可以安心地從中得到樂趣。



STORY



1999年12月，在紐約的其中一間獨立式平房裏，有一個獨身的男子正在觀看電視節目，而JOHNNY正是他的名字。在電視機的畫面裏，正在映出一則有關大總統的新聞。有一個穿著黑衫的男子出現，並宣佈一個名為「大總統替換」的實行計劃。正如黑衫男子的指示，JOHNNY在地下鐵車廂裏遇上一個名叫DIAS的男子。另一方面，JOHNNY的戀人—HOLLY，因為最近沒有取得聯絡而感到擔心。有一天，她偶然在地下鐵車廂遇到JOHNNY。JOHNNY望着HOLLY的方向，見到有兩個看起來頗精悍的男子走向DIAS的身邊。就在這個時候，DIAS開始產生異樣，他的腦袋不斷出現一把謎之聲音，叫他「將那個男子殺死！」，而DIAS受到這把聲音的控制下向JOHNNY開槍。在一瞬間，DIAS突然失去記憶，並企圖逃走。他迷迷糊糊地走到地下鐵坑道地下深處的奇妙世界裏面……







SYSTEM



在戰鬥的時候，畫面的上方會出現POWER計和體力計，而POWER計可以讓玩者選擇一定COMMON數量來進行攻擊。在戰鬥中，會有一定距離讓角色移動。

「右直拳」和「左MIDDLE KICK」等等的打擊技左右概念就是這遊戲的重點。主角的軸心腳為右腳，而使出右直拳時會向前踏出，它的攻擊力會比左直拳和右腳的配合為高。如果玩者能夠找出敵人的弱點時，而向其弱點攻擊就可以發揮出百份百的威力，這是取勝的關鍵之一。



CHARACTER

JOHNNY

這個年青特務正在執行保護合眾國大總統的任務。究竟他的體內有甚麼呢?



DIAS

與謎之組織有關的身份不明男子，在槍擊JOHNNY之後便失去記憶。





HOLLY

JOHNNY的戀人。她的存在成為了拼命地完成任務的JOHNNY支柱。

主角的育成

遊戲中的育成對象就是主角所使用的攻擊招數，每當玩者選擇使用打擊系的拳腳時，會不斷令到主角身體的各部份得到成長。在成長的過程中，主角會不斷習得新打擊技，從而令到主角打擊技的種類得以增加。





※ 畫面仍屬開發中

製造商：Rage Games　　發售日：發售中(12月17日)
售價：5800日圓 記憶：VMS(28 BLOCKS)　容量：GD-ROM
STG/2P/VMS

By: Agent X

INCOMING人類最終決戰

為生存而作出奮力的一擊～！！

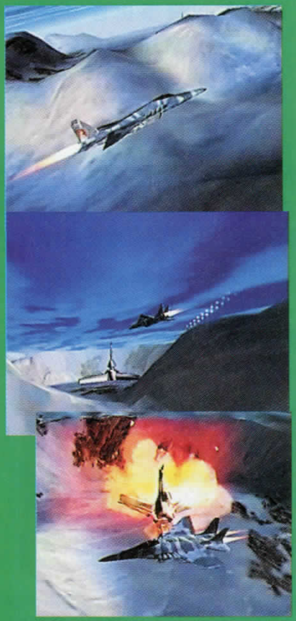
Story

21世紀之初，有關目擊UFO報告相繼於世界各地出現，引起了各國的關注。2008年5月，人類於月面所設立的國際基地突然受到異星人(Alien)的襲擊，並迫令基地內600名人員立即進行緊急脫離行動。地球方面傾全力將所有太空船投入是次行動中，並大量利用彈道飛彈來突破異星人的防線，結果最後有數百名生還者平安返回地球。然而，是次襲擊只不過是異星人入侵地球行動中的序章，被利用月面基地作為全面侵略的橋頭堡。

至於地球方面，由於失去了月面基地等宇宙設施，而且有消息得知Alien已經在北極興建了一個秘密基地來展開入侵計畫。於是，人類便決定於非洲設立一個大型特殊探知追跡系統(簡稱：ADATA)，以收集異星人的情報及資訊。

8個月後，ADATA亦進入了最後測試階段，然異星人此時探知了有關系統的位置，於是派出大量軍力去將之消滅……。

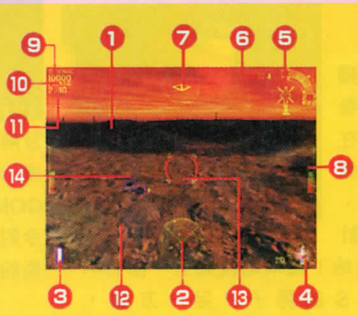
人類能否成功阻止異星人入侵，一切便看ADATA有沒有被敵人消滅！！



《INCOMING人類最終決戰》是首隻將PC遊戲移植至Dreamcast的作品，而且在質素上亦力求達到Voodoo 2的水平。只是遊戲中卻同樣出現了一些於PC遊戲上經常發現的Bugs，究竟是製造商方面出錯？還是……？！



畫面介紹



1.Head Up Display (HUD)

2.雷達(黃點：Ailen設施及車輛；紅點：Ailen戰機；白點：人類設施；綠點：人類設置的炮塔；藍色：人類的車輛及戰機)

3.主力兵器(在主力兵器中，有些是會隨各種軍備而出現某程度的追蹤功能，其中：炮塔－沒有任何追蹤功能；戰車－會自動作出上下調整來瞄準敵人；戰機－當敵人進入攻擊浮標後，便會自動追蹤及調整瞄準角度)

4.補助兵器殘量

5.兵器損壞程度(綠色：正常；紅色：嚴重受損)

6.剩餘機數

7.Marker(顯示敵人所處方向)



左方有敵機存在



前方有敵機存在



戰機正垂直俯衝

8.高度計

9.積分

10.Phase(現時關數)

11.Timer(當某任務需要在限定時間內完成的話，便要留意這個了)

12.瞄準Display
敵機被Lock-On時狀態



13.射擊位置

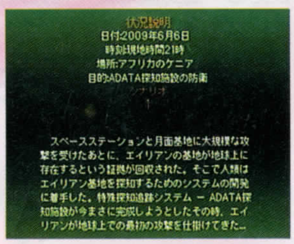
14.Message(情報顯示)

遊戲模式

Campaign Mode

遊戲中的劇本模式，玩者將要控制各式各樣的軍備來抵抗異星人的入侵，當中包括：炮塔、戰車、直昇機及戰機。此外，玩者更需要參與各種的任務，如攻擊、防禦、迎擊、補給及護航等等。

遊戲將設有6個章節，而每一章節中又分成10個部份(任務)。在每一部份中，玩者將會使用各種軍備來完成任務，不過若玩者所乘坐的軍備被破壞，或所有建築物被異星人破壞的話，便算損失了一隻機數。



■進入遊戲前，會告訴玩者當時的形勢。



■利用炮塔來防禦。



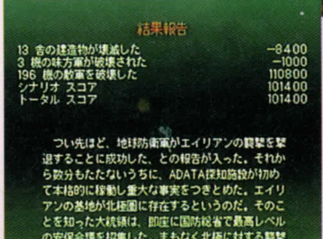
■直昇機進行支援攻擊。



■戰機來防止敵機侵入。



■戰車來破壞地面設施。



■戰後自然會有結果報告。

Arcade Mode

純射擊遊戲模式，玩者將可隨意選擇自己喜愛的兵器及舞台來作戰。此外，遊戲中將會出現各種Power-Up ITEMS來增加兵器的攻擊及防禦力。以下，筆者將會為大家介紹各ITEMS的功能：

各Power-Up ITEMS一覽

顏色	功能
(紅色)	主力武器的威力獲升一級
(綠色)	輔助武器的威力獲升一級
(藍色)	增加輔助武器彈數
(黑色)	提升武器連射速度
(黃色)	裝甲度獲完全回復
(白色)	回復20%裝甲度
(紫色)	短暫時間內無敵
(氰色)	短暫時間內與敵人的Damage對調
(金色)	增加一隻機數
(閃爍中)	敵人全被消滅



■多款戰機(包括敵機)可供選擇使用。



■Power Up ITEMS。



■被擊中了！！

2P Mode

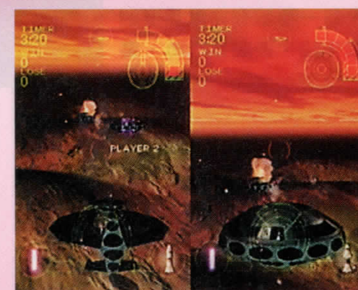
在對戰模式中，將會以分割畫面來進行遊戲。另外，在模式中又分為「總力戰」及「防衛戰」二種對戰方法予玩者選擇：

「總力戰」－此項目主要的目的，就是要玩者在有限的時間內，盡力消滅敵機。只要能夠消滅較多敵機的玩者，便算獲得勝利；而電腦更會顯示雙方曾發射的彈數、破壞敵人回數等資料予各位作參考之用。

「防衛戰」－此項目主要是在限定的時間內，堅守我方陣地及設施，阻止異星人的破壞及入侵行動。當設施的耐久值(DEFENCE值)受到異星人襲擊而達到其界限的話，便算任務失敗。當然，在戰後電腦同樣會顯示雙方曾發射的彈數、破壞敵人回數等資料予各位作參考之用。



■分割畫面。



■「總力戰」就是在限定內消滅最多的敵人。



■「防衛戰」則是要阻止敵人破壞基地。



■戰後將會顯示雙方的成績。

輔助兵器介紹

小型Missile

－擁有優良的機動性，但攻擊力頗弱。



大型Missile

－雖然機動性較低，但破壞力高，主要用來對付戰車、建築物等大型目標。



小型飛彈

－沒有追蹤能力的小型飛彈。



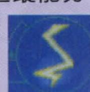
大型飛彈

－同樣沒有追蹤能力，但威力較大的飛彈。



Alien兵器

－利用等離子以發出類似閃電的攻擊光線，兼擁有追蹤能力的異星武器。



Foam Gun

－能發放出高密度泡沫的大炮，本身沒有任何攻擊力，主要用作擾敵。



Designater

－稱為最強兵器，利用人工衛星發射反物質光線作為攻擊，其破壞力連身旁的物體亦可一併消滅。



主力兵器介紹

低出力Laser(紫色)

－擁有良好連射速度的對空兵器。



中出力Laser(藍色)

－汎用兵器，可以用來對付地上目標。



高出力Laser(紅色)

－連射速度弱，但一擊的攻擊力奇大，主要用來破壞戰車及建築物。



Turbo Laser(綠色)

－攻擊力和高出力Laser相同，但連射速度較佳，為人類武器中的極品。



低出力Plasma Gun

－從Alien所虜獲的兵器為基礎，改裝而成的等離子炮，主要作為對空兵器之用。



高出力Plasma Gun

－連射速度極佳的Alien兵器，其破壞力足以和Turbo Laser匹敵。



Dreamcast
製造商：NEC Home Electronics
發售日：發售中 售價：5800日圓
SRPG/MEM

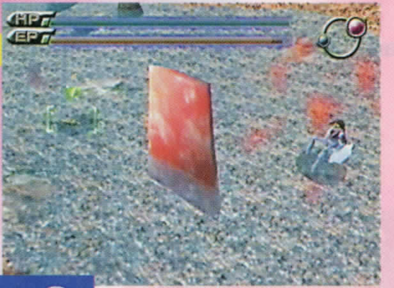
TEXT：怪傑

一個弱肉強食的世界！？

「進化」這個名詞相信大家都耳熟能詳，但以進化系統為主幹的SRPG遊戲究竟大家玩過多少呢？而SEVENTH CROSS就是DC第一個這樣的遊戲，現在就看看其有多少厲害吧！

SEVENTH CROSS

戰鬥與捕食



在這遊戲中，戰鬥當然是少不了的要素，而其中的會分為近距離（B）、間接（X）和EXPOWER（Y）三種，每一種都有非常重要的攻擊作用，遊戲進行時，畫面會以紅（近距離）、黃（間接）和綠（EXPOWER）顯示出敵人已經進入不同的攻擊範圍。每當玩者的生物擊倒其中生物後，不但會將自生物的HP和EP的最大值上昇，而且得到EVP值，如果吸收其屍首更可得到不同的養份。



養份

在製造完不同的手手腳腳後，當然要將其安裝才有用啦！不過在安裝之前，玩者必須要謹記一點，因為每一次安裝的時候，都需要一定的養份才能將其裝上，而養份就有WA（WATER水份）、PROT（PROTEIN蛋白質）、CAL（CALCIUM鈣質）、FB（FIBER纖維）、HC（HARD CELL細胞硬化）和NBIO（NEURO BIO生物神經）六種，它們都可以在被擊倒的敵人身上吸取，但有時可能令玩者需要的養份減低。





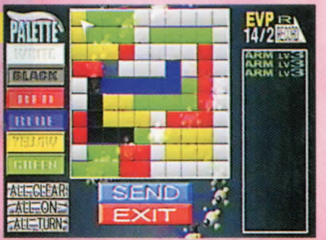
EXPOWER

在三種不同的攻擊中，最多變化的就是EXPOWER，因為使用EXPOWER就好像其他遊戲的魔法可以自由地選擇使用（玩者需要設定經常使用的魔法在SHORT KEY（Y）），其中當然有不同的屬性和性質的魔法，如有回復魔法、火炎魔法和電擊魔法等，不過其中有一些魔法是需要裝上特定的手手腳腳才能使用的，而每次使用都會扣減一定的EP，但其會自動回復。





EDIT



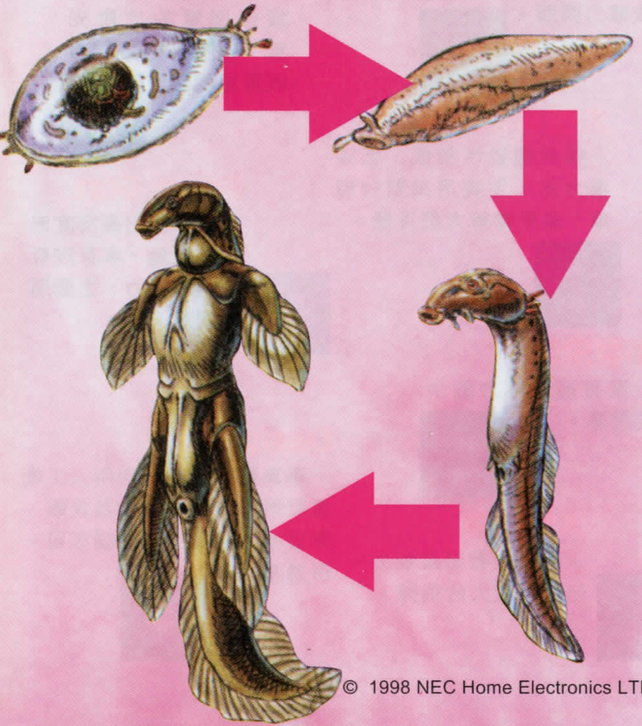
《SEVENTH CROSS》的其中一個最大特色就是可以由玩者自行去編輯不同的D.N.A.成份。玩者只要到石碑的「EVOLUTION」就可以進行設計，不過每次都會扣減EVP值。不同的DNA設計圖都可以製造出不同LEVEL的頭、身、手或腳四個身體重要部份，LEVEL的上下限由2至30，而不同LEVEL亦即表示不同的種類和功用。



進化

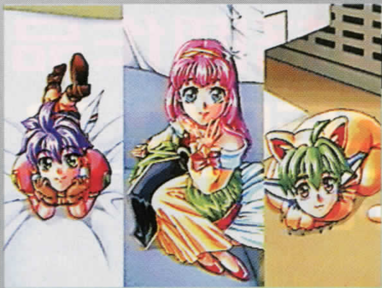


遊戲最初的時候，玩者只可以控制一顆單細胞，而經過不斷吸取湖中養份令其進化，而進化的階段共有三個。不過由單細胞至成蟲之間，會不斷被其他生物襲擊，而自己又沒有反抗的能力，所以只好逃避牠們。當進化為成蟲更可裝上不同的身體或手腳等，令其能力得到強化，而遊戲的旅程就這樣開始了。



製造商：KID　發售日：發售中
價格：5800日圓
AVG

Present by：山寺良牙



6 inch MY DARING

故事

在放暑假的前一天，主角放課後到家附近的後山散散心，在該處他找到一個很古怪的木箱，於是便將它帶回家中；回到家後，便打開來看，發覺上面有些古怪的文字，而且亦有一個公仔，寫著甚麼適當照顧的話便會變成人？

到了第二天，該公仔突然變成了一個只有六吋高的女孩，而且還會有表情、感情、甚至會說話，從她口中得知，她是來自另一個世界的，靠著月的力量而成了這樣，而她最主要的食糧就是我們的夢想。她是極之希望變成人，而且正在進行畢業考驗中，期間就只有現在開始的15天，如果通過考驗的話，便能立刻投胎成人，而且變成一位與玩者相約年齡的少女，至於玩者能否在這十五日內令她實現夢想，就得靠玩者了！





遊戲特色

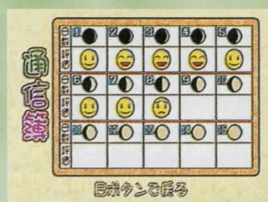


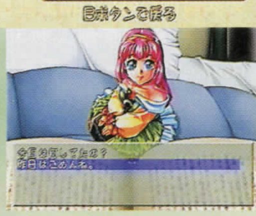
這個遊戲主要以日常生活的交談去培育她，又或者可以說是增加好感度，在交談當中有不少的選擇，這些選擇除了影響到其好感度外，亦會影響到當天故事的發展，當完成每天的交談後，便可在睡前得知當天與她交談的評價，當然亦是指好感度的進展。

不過要留意，除了玩者以外，不能讓其他人知道她的存在，否則畢業試便會立刻失敗而GAME OVER。



至於SAVE方面大可不用擔心，因為每完成一天的交談或生活後，便會自動出現SAVE POINT的。





遊戲中三位6 inch高的可愛少女



ETOSERA
（エトセラ）
「CV：南央美」



MINTY（ミンティー）
「CV：今井由香」



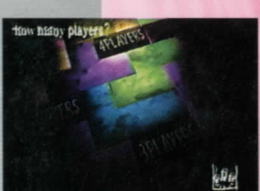
P I M（ピム）
「CV：平松晶子」

製造商：BPS
發售日：發售中　價格：4800日圓
PUZ

Present by：山寺良牙



TETRIS 4D



響譽遊戲界的極度出名智力遊戲——《俄羅斯方塊》，終於在Dreamcast上出現，今次就為他作個簡單的介紹。

一人遊玩時，基本規則是照舊，就是利用落下的不同的磚將他們砌成一行，令其消失便可，相信大可不用多說。



倒不如說說今作的特色，就是對戰模式。



規則夠簡單吧！

今作的對戰模式最多可四人同時進行，現解釋一下有關規則：（狀況是四人同時對戰）



1. 首先開始時，電腦會隨機抽出一至二人成為攻擊者(attacker)。
2. 另外兩位當然是接受者(receiver)。
3. 每一人格的最上方有個「紅色」及「黃色」的正方體，「紅色」是表示玩者需要消失多少行才能轉換攻擊方；「黃色」則表示將會有多少行攻擊該當的玩者。
4. 當玩者消失了一定數目的行數後，攻擊則便會再次由電腦隨機抽出。（二人時則交給對方）





5. 攻擊方交換條件是——二人對戰時：接受方共消失4行、三人對戰時：接受方共消失8行、四人對戰時：接受方共消失12行。
6. 至於勝利條件，就是只要其他三方所推的磚推到頂點而出局（當然先死後死也計算），剩下一人還沒有出局的話，該玩沒出局的玩者便算勝出。



製造商：CAPCOM　發售日：發售中(12月23日)　價格：$ 328
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
FIG　2P　MEM　對應PocketStation 對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：KOTARO
協力：魔城城主天草四郎時貞

PlayStation年末重頭對戰格鬥作品

STREET FIGHTER ZERO 3

入門指南

ISM SYSTEM



能於相同角色之中選擇不同的戰鬥方式，是「ISM SYSTEM」中最大的特徵，其中ISM共分為重視攻擊力的「X-ISM」、利用SUPER COMBO作為取勝關鍵的「Z-ISM」，以及集攻擊和變化於一身的「V-ISM」三種類型。

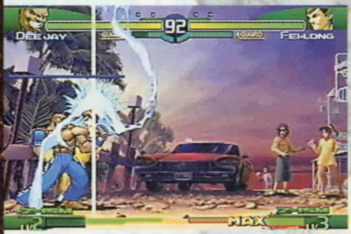
選擇ISM不同，不單止角色性能有着差異，就連整體攻擊力和防禦力亦會有所不同，而且使用技的種類和條件也大相逕庭，因此在選擇角色ISM時便記緊要留意。

X-ISM〈SIMPLE〉



繼承《SUPER STREET FIGHTER II X》中特色的ISM，只有一種SUPER COMBO，沒有空中防禦、地上受身和ZERO COUNTER等設定，不過基本技攻擊力極高，尤其是體力消耗殆盡時，情況就更為明顯。

Z-ISM〈STANDARD〉



承襲前作系統的ISM，除了持有多種SUPER COMBO(3 LEVEL選擇)能供使用之外，解除防禦硬直的反擊技「ZERO COUNTER」，以及基本操作「空中防禦」和「地上受身」也依然健在，但是ORIGINAL COMBO則改為V-ISM專用攻擊。

V-ISM〈VARIATION〉



《STREET FIGHTER ZERO 3》中原創的戰鬥形式，能夠使用分身連續攻擊「ORIGINAL COMBO」。其中V-ISM是沒有SUPER COMBO的設定，相對來説亦削減了複雜的控桿操作，所以是初學者至熟練者皆宜的ISM。

隱藏模式

除了以上三種ISM之外，遊戲中亦有着三個能夠改變角色基本性能的模式，其中包括擺脱系統限制的「CLASSICAL MODE」、同樣重視攻擊力的「本氣(MAZI)MODE」，以及向高難度挑戰的「最強(SAIKYOU)MODE」。

Pocket Zero

CHARACTER育成MINI GAME　MEM
記憶：11 BLOCK



CAPCOM最新對戰格鬥作品《STREET FIGHTER ZERO 3》，雖然業務用街機版才剛於本年仲夏推出，但是現在已迅速移植至PlayStation之上，對於喜歡該作品的玩者而言，着實是個天大的喜訊。



今次PlayStation《STREET FIGHTER ZERO 3》除了基本完全移植自原版之外，就連原版中的隱藏要素也全般移植過來，此外開發商CAPCOM更寓意創造，引入不同的原創人物和模式，配合下月推出的對應週邊機器PocketStation，進行育成角色迷你遊戲《Pocket Zero》，務求令遊戲不單止比原版更為豐富，而且也能滿足家庭用玩者的要求。

CLASSICAL MODE



基本能力與X-ISM相同，不能使用SUPER COMBO，沒有GUARD POWER GAUGE(不會發生GUARD CRUSH狀態)，而且吹飛倒地狀態時所出現的判定也比通常的更早消失(減低空中COMBO可能性)，所以絕對適合初學者使用。

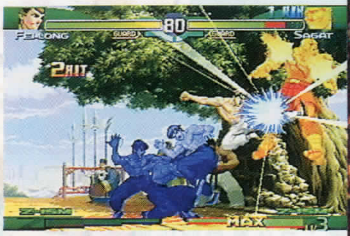


本氣 MODE

技攻擊力最高、防禦力最低，而且對手只要贏取一個回合，便可獲得全體勝利，是為熟練者專用的模式。

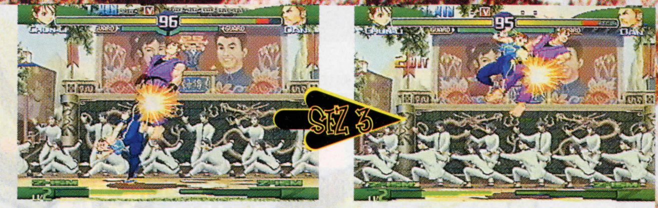
最強 MODE

基本性能最弱的模式，雖然GUARD POWER GAUGE和氣絕耐久值是通常的一半，而且通常技不能CANCEL往必殺技和SUPER COMBO(連打CANCEL仍可)，但是遇上特別角色(體力GAUGE下方名字呈粉紅色)時，攻擊得分能增至兩倍以上。

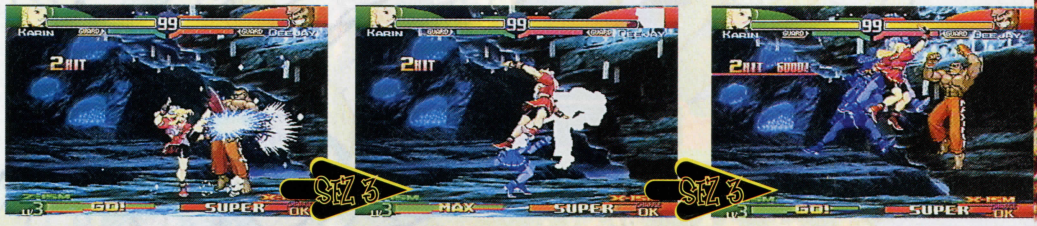


空中COMBO & 空中受身

在前作中，一般攻擊擊中角色後，角色都會被轟飛得老遠。然而至本作中，部份攻擊擊中角色後，角色則會出現浮空的現象，假若狙擊於空中的角色、造成連續技的效果，就是「空中COMBO」。空中COMBO的成立條件，就是要以攻擊後收招時間較少的技倆（HIT效果和吹飛倒地性質），迎擊於空中的對手，令對手在落下地面之前再次被攻擊判定。

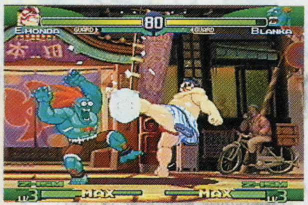


而另一方面，為針對空中COMBO的特性，遊戲亦加入空中回復體勢的系統「空中受身」，通過發動前後的無敵時間作為迴避狙擊、逆轉反擊。



GUARD CRUSH

在防禦對手攻擊的時候，位於體力GAUGE下方的GUARD POWER GAUGE就會下降（攻擊完結一秒後能自動作出回復），當消耗殆盡的時候，角色的防禦體勢便會被破壞，出現短暫的無防備GUARD CRUSH狀態。

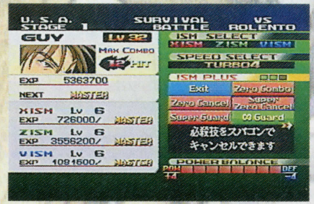


特殊操作

投技受身	通常投技或空中投技成立瞬間←要素 or →要素＋PP or KK同按
空中受身	吹飛狀態中←要素 or N or →要素＋PP同按
地上受身	落下地面前KK同按（X-ISM以外使用）
地上受身．移動	地上受身後← or →
空中防禦	跳躍時←要素（X-ISM以外使用）
ZERO COUNTER	地上防禦中→要素＋同等強度PK同按（X-ISM以外使用，Z-ISM GAUGE 1LEVEL／ V-ISM GAUGE 50％以上）
DAMAGE 減輕	受對手攻擊瞬間控桿方向和攻擊掣連打
TIMING GUARD	對手攻擊擊中前一瞬輸入防禦

徹底分析

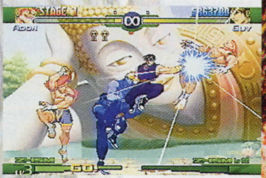
WORLD TOUR MODE



「WORLD TOUR MODE」是一個能供育成角色的原創模式，通過與世界中不同的戰士們對戰修行，提昇角色的各項能力值（POWER BALANCE），取得既存ISM沒有的「ISM PLUS」（特殊能力），創造一個自己獨有能力的角色。此外，WORLD TOUR MODE的另一特色，就是可以將育成的角色記錄，登錄至其他模式之上，作為對CPU戰或對戰中使用。

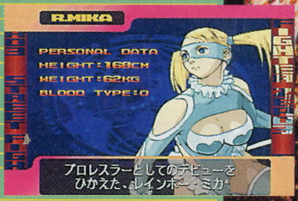
特殊BONUS

在WORLD TOUR MODE修行中取得的分數，相對來說就是玩者能夠所換算的經驗值，那麼怎樣才可以取得較高的經驗值呢？答案就是取得「特殊BONUS」，在對戰中的特殊行動也能影響分數，其中PERFECT、SUPER COMBO FINISH和TIME BONUS（剩餘70秒以上×2）所增加的分數最多，因此對戰時便記緊要注意。



各技總覽

RAINBOW MIKA



投技		
GERMAN SUPURSKKUSU	近敵時← or →＋PP同按	
PLANE BUSTER	近敵時← or →＋KK同按	
HEAD BUTT	近敵時↙ or ↘＋PP同按	
FAKE HIP BUSTER	空中近敵時←要素 or →要素＋PP同按	
NECK BREAKER	空中近敵時←要素 or →要素＋KK同按	
特殊技		
KNEE DROP	↓＋輕K	
FLYING BODY PRESS	↓＋重P	
RAINBOW BUTT	→＋中K（X-ISM以外使用）	
RAINBOW BUTT	← or →＋中K（X-ISM專用）	
必殺技		
FLYING PEACH	↓↙←＋P	
SHOOTING PEACH	↓↙←＋K	
WING LESS AIR PLANE	空中近敵時→↘↓↙←＋K	
DAYDREAM HEAD LOCK	近敵時控桿轉一個圈＋P	
PARADISE HOLD	近敵時控桿轉一個圈＋K（控桿方向左連打HIT數增加）	
SUPER COMBO		
SARDINE'S PEACH SPECIAL	↓↘→↓↘＋K（X-ISM SUPER COMBO，發動後追加輸入指令）	
（走中攻擊）	JAPANESE OCEAN DROP KICK	移動中輕P
	MIKA SLIDING	移動中中P
	MIKA LARIAT	移動中重P
	OVER JUMP	移動中近敵時K
（OVER JUMP攻擊）	背後取	OVER JUMP成功途中P or K
（RING出現技擊中後攻擊）	MOONSAULT PRESS	P或沒有追加輸入指令
	MISSLE KICK	MIKA LARIAT擊中後K
	PARADISE HOLD	摑技或MIKA LARIAT中←要素 or →要素＋K
	WINGLESS AIR PLANE	摑技或MIKA LARIAT中←要素 or →要素＋P
（背後取後攻擊）	延髓LARIAT	背後取中P
	延髓DROP KICK	背後取中K
	RAINBOW SUPLEX	背後取中←要素 or →要素＋P
	DAYDREAM HEAD LOCK	背後取中←要素 or →要素＋K
RAINBOW HIP RUSH	↓↘→↓↘→＋P	
HEAVENLY DYNAMITE	近敵時控桿轉兩個圈＋P（控桿方向左連打HIT數增加）	

GOUKI豪鬼（真．豪鬼）



投投		
背負投	近敵時← or →＋PP同按	
巴投	近敵時← or →＋KK同按	
地獄車	空中近敵時←要素 or →要素＋PP同按	
特殊技		
頭蓋破殺	→＋中P	
旋風腳	→＋中K	
天魔空刃腳	前方跳躍頂點中↓＋中K	
前方轉身	↓↙←＋P（X-ISM以外使用）	
挑發	SELECT	
必殺技		
豪波動拳	↓↘→＋P	
斬空波動拳	空中↓↘→＋P	
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋P	
豪昇動拳	→↓↘＋P	
龍捲斬空腳	↓↙←＋K	
空中龍捲斬空腳	空中↓↙←＋K	
阿修羅閃空	（右方長距離移動）→↓↘＋PPP同按	
	（右方短距離移動）→↓↘＋KKK同按	
	（左方長距離移動）←↓↙＋PPP同按	
	（左方短距離移動）←↓↙＋KKK同按	
百鬼襲	↓↘→↗＋P（X-ISM以外使用）	
	百鬼豪斬	沒有追加輸入指令
	百鬼豪碎	百鬼襲中近敵頭部時←要素 or →要素＋P
	百鬼豪衝	遠距離百鬼襲中P
	百鬼豪墜	百鬼襲中近敵胸部時←要素 or →要素＋K
	百鬼豪尖	遠距離百鬼襲中K
SUPER COMBO		
瞬獄殺	輕P、輕P、→、輕K、重P（X-ISM SUPER COMBO、LEVEL 3專用）	
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P	
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋P	
天魔豪斬空	空中↓↘→↓↘＋P	

STREET FIGHTER ZERO 3 STREET FIGHTER ZERO 3 STREET

KEN MASTERS



投技	
地獄車	近敵時← or →＋ PP 同按
擱膝蹴	近敵時← or →＋ KK 同按
地獄風車	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
稻妻踵割	→＋中 K
前方轉身	↓↙←＋ P
前倒	↓↘→＋ SELECT
後回蹴	→＋重 K
必殺技	
波動拳	↓↘→＋ P
昇龍拳	→↓↘＋ P
龍捲旋風腳	↓↙←＋ K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋ K
SUPER COMBO	
昇龍裂破	↓↘→↓↘＋ P（X-ISM SUPER COMBO）
神龍拳	↓↘→↓↘＋K · K（控桿方向連打HIT數提昇）
疾風迅雷腳	↓↙←↓↙←＋ K（LEVEL 3 專用）

NASH



投技	
DRAGON SUPLEX	近敵時← or →＋ PP 同按
KNEE GATLING	近敵時← or →＋ KK 同按
FLYING BUSTER DROP	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
AIR JACK	空中近敵時←要素 or →要素＋ KK 同按
特殊技	
QUICK STEP	→→（X-ISM 以外使用）
KNEE BAZOOKA	QUICK STEP 中 K（X-ISM 以外使用）
KNEE BAZOOKA	← or →＋輕 K（X-ISM 專用）
JUMPING SOBAT	← or →＋中 K
STEP KICK	← or →＋重 K
必殺技	
SONIC BOOM	←儲→＋ P
SOMERSAULT SHELL	↓儲↑＋ K
SUPER COMBO	
SOMERSAULT JUSTICE	↙儲↘↙↗＋ K（X-ISM SUPER COMBO）
SONIC BREAK	←儲→←→＋ P · P（LV1.P × 1 、LV2.P × 2 、LV3.P × 3）
CROSS FIRE BRITZ	←儲→←→＋ K

CHUN LI 春麗



投技	
虎襲倒	近敵時← or →＋ PP 同按
龍星落	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
鶴腳落	↘＋重 K
鷹爪腳	空中↓＋中 K
後方回轉腳	↘＋中 K
挑發	SELECT（X-ISM 以外使用）
必殺技	
氣功拳	←↙↓↘→＋ P（X-ISM 以外使用）
天昇腳	↓儲↑＋ K（X-ISM 中 REVERSAL 專用）
百裂腳	K 連打
旋圓蹴	→↘↓↙←＋ K（X-ISM 以外使用）
SPINNING BIRD KICK	←儲→＋ K（X-ISM 專用）
AIR SPINNING BIRD KICK	空中←儲→＋ K（X-ISM 專用）
雙發勁	←儲→＋ P（X-ISM 專用）
SUPER COMBO	
千裂腳	←儲→←→＋ K（X-ISM SUPER COMBO）
霸山天昇腳	↙儲↘↙↗＋ K
氣功掌	↓↘→↓↘→＋ P

ADON



投技	
JAGUAR CARRY	近敵時← or →＋ PP 同按
JAGUAR SLUM	近敵時← or →＋ KK 同按
JAGUAR STUB	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
JAGUAR THROW	空中近敵時←要素 or →要素＋ KK 同按
特殊技	
JAGUAR CLUTCH	→＋中 P
必殺技	
JAGUAR KICK	←↓↙＋ K（X-ISM 以外使用）
JAGUAR TOOTH	→↘↓↙←＋ K
RISING JAGUAR	→↓↘＋ K
SUPER COMBO	
JAGUAR VARIED ASSAULT	↓↘→↓↘＋ P（X-ISM SUPER COMBO 、LEVEL 3 SUPER COMBO 時 P or K 連打）
JAGUAR REVOLVER	↓↘→↓↘→＋ K

SODOM



投技	
將軍 THROW	近敵時← or →＋ PP or KK 同按
大名 THROW	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
天狗 WALKING	倒地前或 REVERSAL 時←↙↓＋ K
後轉移動起上	倒地前→↘↓＋ P
必殺技	
地獄 SCRAPE	↓↘→＋ P
白刃 CATCHER	→↓↘＋ K
佛滅 BUSTER	近敵時方向桿轉一個圈＋ P
大兇 BURNING	近敵時方向桿轉一個圈＋ K
矢倉 REVERSE	←↓↙＋ K
SUPER COMBO	
冥土之禮	↓↘→↓↘→＋ P（X-ISM SUPER COMBO）
天中殺	近敵時方向桿轉兩個圈＋ P

GUY 凱



投技	
背負投	近敵時← or →＋ PP 同按
摑投	近敵時← or →＋ KK 同按
武神流背負投	摑投中→↑←＋中 P or 重 P
飯綱落	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
武神獄鎖拳	輕 P · 中 P · 重 P · 重 K
武神獄鎖投	輕 P · 中 P · 重 P · ↓＋重 K（X-ISM 專用）
首碎	→＋中 P
鎌鼬	↘＋重 K
肘落	空中↓要素＋中 P
必殺技	
崩山斗	↓↙←＋ P
武神旋風腳	↓↙←＋ K
武神飯綱落	↓↘→＋ P · P（近距離）
飯綱之肘落	↓↘→＋ P · P（遠距離）
疾驅	急停止 ↓↘→＋輕 K · K
	影掬 ↓↘→＋中 K · K
	首狩 ↓↘→＋重 K · K
SUPER COMBO	
武神無雙連刈	→↘↓↙←→↘↓↙←＋ P（X-ISM SUPER COMBO 、LEVEL 3 專用）
武神八雙拳	↓↘→↓↘＋ P
武神剛雷腳	↓↘→↓↘＋ K

BIRDIE



投技	
BULL SPIKE	近敵時← or →＋ PP 同按
BAD THROW	近敵時← or →＋ KK 同按
BAD SCRAP	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
BODY SLUM	空中↓要素＋重 P
BULL DROP	→＋重 K
BAD HAMMER	近距離重 P 擊中時輸入上方向要素（X-ISM 專用）
挑發	N ＋ SELECT（X-ISM 以外使用）
必殺技	
BULL HEAD	←儲→＋ P
BULL HORN	兩個 P 或 K 以上同按儲勁後放開
MURDERER CHAIN	近敵時方向桿轉一個圈＋ P
BANDIT CHAIN	近敵時方向桿轉一個圈＋ K
SUPER COMBO	
THE BIRDIE	←儲→←→＋ P（X-ISM SUPER COMBO）
BULL REVENGER	↓↘→↓↘＋ P or K

ROSE



投技	
SOUL DRAIN	近敵時← or →＋ PP 同按
SOUL FADE	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
SLIDING	↘＋中 K
SOUL PIEEDE	→＋重 K（X-ISM 以外使用）
必殺技	
SOUL SPARK	←↙↓↘→＋ P
SOUL THROW	→↓↘＋ P
SOUL REFLECT	↓↙←＋ P
SOUL SPIRAL	↓↘→＋ K
SUPER COMBO	
AURA SOUL THROW	↓↘→↓↘＋ P（X-ISM SUPER COMBO）
AURA SOUL SPARK	↓↙←↓↙←＋ P
SOUL ILLUSION	↓↘→↓↘＋ K

VEGA



投技	
DEADLY THROW	近敵時← or →＋ PP 同按
PSYCHO FALL	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
必殺技	
PSYCHO SHOT	←儲→＋ P（X-ISM 以外使用）
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→＋ K
HEAD PRESS	↓儲↑＋ K
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓儲↑＋ P · P 或 HEAD PRESS 後再按 P 掣（X-ISM 技外型、性能有所不同）
VEGA WARP	（中央右方）→↓↘＋ PPP 同按（X-ISM 以外使用） （右端）→↓↘＋ KKK 同按 （中央左方）←↓↙＋ PPP 同按 （左端）←↓↙＋ KKK 同按
PSYCHO CRASHER	←儲→＋ P（X-ISM 專用）
SUPER COMBO	
KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→＋ K（X-ISM SUPER COMBO）
PSYCHO CRASHER	←儲→←→＋ P

SAGAT

投技	
TIGER CARRY	近敵時← or →＋ PP 同按
TIGER RAGE	近敵時← or →＋ KK 同按
AIR TIGER CARRY	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
FAKE KICK	站立中 K · 中 K（X-ISM 以外使用）
必殺技	
TIGER SHOT	↓↘→＋ P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→＋ K
TIGER BLOW	→↓↘＋ P（X-ISM 以外使用）
TIGER UPPER CUT	→↓↘＋ P（X-ISM 專用）
TIGER CRASH	→↓↘＋ K（X-ISM 以外使用）
TIGER CRASH	↓↘→↗＋ K（X-ISM 專用）
SUPER COMBO	
TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘＋ K（X-ISM SUPER COMBO）
TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋ P
TIGER RAID	↓↙←↓↙←＋ K
ANGRY CHARGE	↓↘→＋ SELECT（Z-ISM 專用、 LEVEL 1 SUPER COMBO）



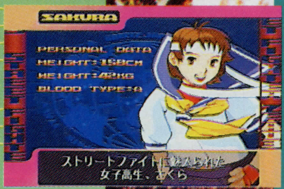
DAN 火引彈



投技	
背負投	近敵時← or →＋ PP 同按
漢投	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
挑發	SELECT
蹲下挑發	蹲下中 SELECT
空中挑發	跳躍上昇中 SELECT
前轉挑發	↓↘→＋ SELECT
後轉挑發	↓↙←＋ SELECT
最強流防禦	防禦時 HIT STOP 中→要素＋ PPP 同按（V-ISM 專用 ADVANCING GUARD）
必殺技	
我道拳	↓↘→＋ P
晃龍拳	→↓↘＋ P
斷空腳	↓↙←＋ K
空中斷空腳	空中↓↙←＋ K（X-ISM 以外使用）
SUPER COMBO	
必勝無賴拳	↓↙←↓↙←＋ K（X-ISM SUPER COMBO）
震空我道拳	↓↘→↓↘→＋ P
晃龍烈火	↓↘→↓↘＋ K
挑發傳説	↓↘→↓↘→＋ SELECT（LEVEL 1 SUPER COMBO）
挑發神話	↓↙←↓↙←＋ SELECT（LEVEL 3 專用）

SAKURA 春日野 櫻

投技	
櫻絞	近敵時← or →＋ PP 同按
SAILOR SHOOT	近敵時← or →＋ KK 同按
SAILOR FLY	空中近敵時←要素 or →要素＋ KK 同按
特殊技	
FLOWER KICK	→＋中 K
挑發	SELECT（X-ISM 以外使用）
必殺技	
波動拳	↓↘→＋ P（發射前 P 連打能令技性能變化）
咲櫻拳	→↓↘＋ P
春風腳	↓↙←＋ K
空中春風腳	空中↓↙←＋ K（X-ISM 以外使用）
櫻落	→↓↘＋ K · P（X-ISM 以外使用、可連續輸入三次）
SUPER COMBO	
亂櫻	↓↘→↓↘＋ K（X-ISM SUPER COMBO）
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋ P
春一番	↓↙←↓↙←＋ K



ROLENTO

投技	
KERNEL CAREER	近敵時← or →＋ PP 同按
DEADLY PACKAGE	近敵時← or →＋ KK 同按
FEITARITI PACKAGE	空中近敵時←要素 or →要素＋ KK 同按
特殊技	
FAKE ROD	→＋中 K
SPARK ROD	空中↓要素＋中 K
TRICK LANDING	着地時 KKK 同按
HIGH JUMP	↓要素↑要素（X-ISM 以外使用）
挑發	SELECT（X-ISM 以外使用）
必殺技	
PATROIT CYCLE	↓↘→＋ P（可連續輸入三次）
STINGER	→↓↘＋ K · P or K
MEKONDAL ATTACK	PPP 同按，着地時 P
MEKONDAL AIR RAID	↓↙←＋ P · P
MAKONDAL ESCAPE	↓↙←＋ K · P or K（離開版邊後能以控桿控制左右移動）
SUPER COMBO	
TAKE NO PRISONER	↓↘→↓↘→＋ P（X-ISM SUPER COMBO）
MINE SWEEPER	↓↙←↓↙←＋ P
STEEL RAIN	↓↘→↓↘→＋ K



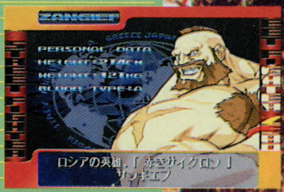
DHALSIM

投技	
YOGA SMASH	近敵時← or →＋ PP 同按
YOGA THROW	近敵時← or →＋ KK 同按
YOGA TRIP	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
手刀水平 CHOP	→＋輕 P（X-ISM 以外使用）
YOGA SHOCK	←＋輕 P 按着掣不放（Z-ISM 專用）
DRILL 頭突	空中↓要素＋重 P
DRILL KICK	空中↓要素＋ K
YOGA ESCAPE	倒地前←↙↓＋ K（X-ISM 以外使用）
空中挑發	跳躍上昇中 SELECT（X-ISM 以外使用）
必殺技	
YOGA FIRE	↓↘→＋ P
YOGA FLAME	→↘↓↙←＋ P（X-ISM 以外使用）
YOGA FLAME	←↙↓↘→＋ P（X-ISM 專用）
YOGA BLAST	→↘↓↙←＋ K（X-ISM 以外使用）
YOGA BLAST	←↙↓↘→＋ K（X-ISM 專用）
YOGA TELEPOT	（近敵右側）→↓↘＋ PPP 同按（X-ISM 以外能於空中使用） （遠敵右側）→↓↘＋ KKK 同按 （近敵左側）←↓↙＋ PPP 同按 （遠敵左側）←↓↙＋ KKK 同按
SUPER COMBO	
YOGA TEMPEST	←↙↓↘→←↙↓↘→＋ P（X-ISM 專用）
YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→＋ P
YOGA STRIKE	↓↘→↓↘＋ K
YOGA STREAM	↓↙←↓↙←＋ P



ZANGIEF

投技	
BACK DROP	近敵時← or →＋ PP 同按
STOMACH CLAW	近敵時↙ or ↘＋ PP 同按
噛付	近敵時← or →＋ KK 同按
PILE DRIVER	近敵時↙ or ↘＋ KK 同按
FLYING PILE DRIVER	空中近敵時←要素 or →要素＋ PP 同按
特殊技	
HEAD BUTT	→＋中 P（Z-ISM 以外使用、 V-ISM 專用）
HEAD BUTT	→＋重 P（Z-ISM 以外使用、 X-ISM 專用）
RUSSIAN KICK	↓ or ↘＋中 K
DYNAMITE KICK	↓ or ↘＋重 K
空中 HEAD BUTT	垂直跳躍↑要素＋中 P or 重 P
必殺技	
DOUBLE LARIAT	PPP 同按
QUICK DOUBLE LARIAT	KKK 同按
VANISHING FLAT	→↓↘＋ P（X-ISM 以外使用）
VANISHING FLAT	→↘↓＋ P（X-ISM 專用）
SCREW PILE DRIVER	近敵時方向桿轉一個圈＋ P
ATOMIC SUPLEX	近敵時方向桿轉一個圈＋ K
FLYING POWER BOMB	遠敵時方向桿轉一個圈＋ K
SUPER COMBO	
FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時方向桿轉兩個圈＋ P（X-ISM SUPER COMBO）
AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↘→↓↘＋ K



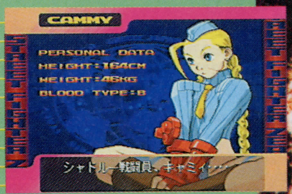
GEN 元

投技	
囚捸	近敵時← or →＋ PP 同按
封前	近敵時← or →＋ KK 同按
首臥	空中近敵時←要素 or →要素＋ KK 同按
特殊技	
脊斷	跳躍中重 K 擊中時重 K
暗殺拳 · 喪流	PPP 同按
必殺技	
百連勾	P 連打
逆瀧	→↓↘＋ K（命中時能按 K 掣輸入追加攻擊）
SUPER COMBO	
慘影	↓↘→↓↘→＋ P（X-ISM SUPER COMBO）
死點咒	↓↙←↓↙←＋ P
暗殺拳 · 忌流	KKK 同按
必殺技	
蛇穿	←儲→＋ P
徨牙	↓儲↑＋ K（X-ISM 以外使用）
SUPER COMBO	
蛇咬叭	↓↘→↓↘＋ K
狂牙	空中↓↙←↓↙←＋ K



ERO 3 STREET FIGHTER ZERO 3 STREET

CAMMY



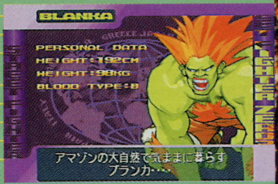
投技	
HOOLIGAN SUPLEX	近敵時←or→+PP同按
FRANKEN STEINER	近敵時←or→+KK同按
FLYING NECK HUNT	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
CANNON REVENGE	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
必殺技	
SPIRAL ARROW	↓↘→+K
CANNON SPIKE	→↓↘+K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←+P（V-ISM以外使用）
HOOLIGAN COMBINATION	↙↓↘→↗+P
	RAZOR EDGE SLICER　沒有追加輸入指令
	FATAL LEG TWISTER　近敵頭部（站立或蹲下）時←要素or→要素+K
	CROSS SEISSORS PRESSURE　近敵胴體（地上或空中）時←要素or→要素+K
CANNON STRIKE	前方跳躍頂點附近↓↙←+K（V-ISM專用）
CANNON REVENGE	↓↙←+P（V-ISM專用中段技）
SUPER COMBO	
SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘+K（X-ISM SUPER COMBO）
REVERSE SHAFT DRIVER	↓↙←↓↙←+K
KILLER BEE ASSAULT	↙儲↘↙↗+K（LEVEL 3專用）

E.HONDA（EDMOND本田）



投技	
俵投	近敵時←or→+PP同按
鯖折	近敵時←or→+KK同按
吊屋根投	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
特殊技	
膝蹴	→+中K（X-ISM以外使用）
膝蹴	←or→+中K（X-ISM專用）
拂蹴	→+重K（X-ISM以外使用）
拂蹴	←or→+重K（X-ISM專用）
FLYING相撲PRESS	斜跳躍中↓要素+中K（X-ISM專用）
必殺技	
百裂張手	P連打
SUPER頭突	←儲→+P
SUPER百貫落	↓儲↑+K
大銀杏投	近敵時方向桿轉一個圈+P
SUPER COMBO	
鬼無雙	←儲→←→+P（X-ISM SUPER COMBO）
富士嵐	←儲→←→+K
大蛇碎	近敵時方向桿轉兩個圈+P

BLANKA



投技	
WILD FANG	近敵時←or→+PP同按
JINGLE SLUM	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
WILD SHOOT	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
特殊技	
LOCK CRUSH	近敵時←or→+中P（V-ISM以外使用）
AMAZON RIVER RUN	↘+重P
SURPPISES FORWARD	控桿後以外要素+KKK同按
SURPPISES BACK	控桿後要素+KKK同按
必殺技	
ELECTRIC THUNDER	P連打
ROLLING ATTACK	←儲→+P
VERTICAL ROLLING	↓儲↑+K
BACK STEP ROLLING	←儲→+K
SUPER COMBO	
GROUND SHAVE ROLLING	←儲→←→+P（X-ISM SUPER COMBO，按着掣不放能令突進時間改變）
TROPICAL HAZARD	↙儲↘↙↗+K（控桿方向左右連打能令天井跌下來的生果和西瓜數量增加）

RYU



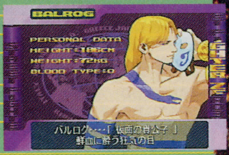
投技	
背負投	近敵時←or→+PP同按
巴投	近敵時←or→+KK同按
空中背負投	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
特殊技	
鎖骨割	→+中P
旋風腳	→+中K（X-ISM以外使用）
波動之構	↓↘→+SELECT（X-ISM以外使用）
正中二段突	→+重P（Z-ISM以外使用）
必殺技	
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P（X-ISM SUPER COMBO）
真空龍捲旋風腳	↓↙←↓↙←+K
滅昇龍拳	↓↘→↓↘+K（LEVEL 3專用）

CODY



投技	
PRISONER THROW	近敵時←or→+PP同按
BAD STUB	近敵時←or→+KK同按
GUILTY STUB	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
特殊技	
拾KNIFE	在KNIFE處↓要素+PPP同按
KNIFE攻擊	拾KNIFE後P
投KNIFE	拾KNIFE後↓↘→+P
FAKE THROW	↓↘→+SELECT
CRACK KICK	→+重K
STOMACH BLOW	→+中P
迴避	特定攻擊中站立或蹲下防禦（V-ISM專用）
BAD SPRAY	吹飛中←↙↓+P（X-ISM以外使用）
必殺技	
CRIMINAL UPPER	↓↙←+P
RAFFIAN KICK	↓↘→+K
BAD STONE	↓↘→+P（能按着掣儲勁，持刀時不可使用）
SUPER COMBO	
FINAL DESTRUCTION	↓↘→↓↘→+P（X-ISM SUPER COMBO，能在特定時間內自由移動）
DEAD END IRONY	↓↘→↓↘→+K

BALROG



投技	
RAINBOW SUPLEX	近敵時←or→+PP同按
STAR DUST DROP	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
CRESCENT LINE	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
特殊技	
COSMIC SMART	→+重K
壁張付	↓儲↑+KKK同按（BALROG STAGE專用）
必殺技	
FLYING BARCELONA	↓儲↑+K，借牆跳躍後P（下降中能以控桿控制左右移動）
BACK SLASH	PPP同按
SHORT BACK SLASH	KKK同按
飯綱DROP	↓儲↑+K，借牆跳躍後近敵時↑以外+P（下降中能以控桿控制左右移動）
ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→+P
SKY HIGH CLAW	↓儲↑+P（攻擊判定出現中按P掣能令攻擊形式改變）
SCARLET TERROR	↙儲→+K（V-ISM專用）
SUPER COMBO	
ROLLING飯綱DROP	↙儲↘↙↗+K，借牆跳躍後近敵時↑以外+P（X-ISM SUPER COMBO，下降中能以控桿控制左右移動）
張付ROLLING飯綱DROP	↙儲↘↙↗+KKK同按，跳躍後近敵時↑以外+P（BALROG STAGE專用，X-ISM SUPER COMBO，下降中能以控桿控制左右移動）
SCARLET MIRAGE	←儲→←→+K
RED IMPACT	←儲→←→+P（持爪時LEVEL 3專用）

神月 KARIN



投技	
社崩	近敵時←or→+PP同按
焰蹴	近敵時←or→+KK同按
浴社崩	空中近敵時←要素or→要素+PP or KK同按
特殊技	
旋風刈	→+中K
必殺技	
紅蓮拳	↓↘→+P（可連續輸入三次）
	紅蓮頂肘　紅蓮拳1～2段目中↘+P．P
	紅蓮楔　紅蓮拳1～2段目中↓要素+P
	紅蓮崩掌　紅蓮拳1～2段目中→+P
	紅蓮無盡腳　紅蓮拳1～2段目中K
	紅蓮殲破　紅蓮拳1～2段目中↑要素+K
	紅蓮夜叉　紅蓮拳1～2段目中←+P or K
無盡腳	→↓↘+K
烈殲破	↓↘→↗+K
崩掌	→↓↘+P
烈尖頂	←↓↙+P
烈尖頂肘	烈尖頂中P
夜叉返．上段	↓↙←+P
夜叉返．下段	↓↙←+K
荒熊無	近敵時控桿轉一個圈+K
SUPER COMBO	
神月流 神扉開闢	↓↘→↓↘→+P（X-ISM SUPER COMBO）
神月流 皇王拳	↓↘→↓↘→+K

M.BISON



投技	
HEAD BOMA	近敵時←or→+PP同按
空中HEAD BOMA	空中近敵時←or→+PP or KK同按
必殺技	
DASH STRAIGHT	←儲→+P
DASH UPPER	←儲→+K
DASH GROUND STRAIGHT	←儲↘+P（X-ISM以外使用）
DASH GROUND UPPER	←儲↘+K（X-ISM以外使用）
TURN PUNCH	PPP or KKK同按（能按着掣儲勁）
BUFFALO HEAD BUTT	REVERSAL時↓儲↑+P（X-ISM以外使用）
SUPER COMBO	
CRAZY BUFFALO HEAD BUTT	←儲→←→+P（X-ISM SUPER COMBO，按着K掣不放能令攻擊動作改變）
GIGATON BLOW	←儲→←→+K

JULI

投技	
HOOLIGAN SUPLEX	近敵時←or→+PP同按
FRANKEN STEINER	近敵時←or→+KK同按
FLYING NECK HUNT	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
AIR FRANKEN STEINER	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
特殊技	
FALLING ARC	→+中K
必殺技	
SPIRAL ARROW	↓↘→+K
CANNON SPIKE	→↓↘+K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←+P
SUPER COMBO	
REVERSE SHAFT BREAKER	↓↙←↓↙←+K（X-ISM SUPER COMBO，控桿方向連打HIT數增加）
SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘+K



DEE JAY

投技	
FUNKY SHOUT THROW	近敵時←or→+PP同按
MONKEY FLIP	近敵時←or→+KK同按
AIR MONKEY FLIP	空中近敵時←or→+KK同按
特殊技	
KNEE SHOT	斜跳躍中↓+輕K
必殺技	
MACHINE GUN UPPER	↓儲↑+P・P連打
DOUBLE ROLLING SOBAT	←儲→+K
AIR SLASHER	←儲→+P
JACK-KNIFE MAXIMUM	↓儲↑+K（Z-ISM以外使用）
SUPER COMBO	
SOBAT CARNIVAL	←儲→←→+K（X-ISM SUPER COMBO）
THEMA OF SUNRISE	↙儲↘↙↗+P
CLIMAX BEAT	↙儲↘↙↗+K



JUNI

投技	
HOOLIGAN SUPLEX	近敵時←or→+PP同按
FRANKEN STEINER	近敵時←or→+KK同按
FLYING NECK HUNT	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
AIR FRANKEN STEINER	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
特殊技	
FALLING ARC	→+中K
PSYCHO SHIELD	防禦時HIT STOP中→要素+PPP同按（ADVANCING GUARD）
必殺技	
SPIRAL ARROW	←儲→+K
AIR SPIRAL ARROW	跳躍上昇中←儲→+K
CANNON SPIKE	↓儲↓+K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←+P（V-ISM以外使用）
HOOLIGAN COMBINATION	↙↓↘→↗+P
	RAZOR EDGE SLICER　沒有追加輸入指令
	FATAL LEG TWISTER　近敵頭部（站立或蹲下）時←要素or→要素+K
	CROSS SEISSORS PRESSURE　近敵胴體（地上或空中）時←要素or→要素+K
CANNON STRIKE	前方跳躍頂點附近↓↘→+K
MACH SLIDE	↓↘→+K
EARTH DIRECT	近敵時控桿轉一個圈+P
SUPER COMBO	
PSYCHO STREAK	←儲→←→+P（X-ISM SUPER COMBO）
SPIN DRIVE SMASHER	↙儲↘↙↗+K



FEI LONG 飛龍

投技	
（未有正式公布名稱）	近敵時←or→+PP同按
襲首刈	近敵時←or→+KK同按
空中襲首刈	空中近敵時←or→+KK同按
特殊技	
遠擊蹴	→+重K
直下落踵	←or→+中K（V-ISM以外使用）
直下落踵	→+中K（V-ISM專用）
必殺技	
熾炎腳	←↓↙+K
烈火拳	↓↘→+P（可連續輸入三次）
烈空腳	←↙↓↘→↗+K（Z-ISM以外使用）
SUPER COMBO	
烈火真拳	↓↘→↓↘→+P（X-ISM SUPER COMBO）
熾炎連腳	↓↙←↓↙←+K
（未有正式公布名稱）	↓↙←↓↙←+P（LEVEL 3專用）



JULI & JUNI（DRAMATIC MODE專用）

JULI・特殊技	
PSYCHO CHARGE α	PPP同按
JUNI・特殊技	
PSYCHO CHARGE β	KKK同按
SUPER COMBO	
PSYCHO ROLLING	↓↘→↓↘→+P
DEATH CROSS DANCING	輕P・輕P・→・輕K・重P（LEVEL 3專用）

T.HAWK

投技	
NECK HANGING TREE	近敵時←or→+PP同按
（未有正式公布名稱）	空中近敵時←or→+PP同按
特殊技	
STER HEAVY BODY PRESS	斜跳躍中↓+重P
必殺技	
KONDOR DIVE	跳躍上昇中PPP同按
MEXICAN TYPHOON	近敵時控桿轉一個圈+P
TOMAHAWK BASTAND	→↓↘+P
KONDOR SPAR	←↓↙+P（X-ISM以外使用）
SUPER COMBO	
DOUBLE TYPHOON	近敵時控桿轉兩個圈+P（X-ISM SUPER COMBO）
KYANION SPLITTER	↓↘→↓↘→+P



GUILE

投技	
JUDO THROW	近敵時←or→+PP同按
DRAGON SUPLEX	近敵時←or→+KK同按
FLYING MAYOR	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
FLYING BUSTER DROP	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
特殊技	
STEP KICK	←or→+重K
特殊技	
SPINNING BACK KNUCKLE	→+重P
KNEE BAZOOKA	←or→+輕K（V-ISM以外使用）
KNEE BAZOOKA	←or→+中K（V-ISM專用）
ROLLING SOBAT	←or→+中K
REVERSE SPIN KICK	近敵時←or→+重K
必殺技	
SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑+K
SUPER COMBO	
BUBBLE SOMERSAULT KICK	↙儲↘↙↗+K（X-ISM SUPER COMBO）
（未有正式公布名稱）	←儲→←→+P



殺意 RYU

投技	
背負投	近敵時←or→+PP同按
巴投	近敵時←or→+KK同按
空中背負投	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
特殊技	
鎖骨割	→+中P
旋風腳	→+中K（X-ISM以外使用）
正中二段突	→+重P（Z-ISM以外使用）
必殺技	
波動拳	↓↘→+P
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K
阿修羅閃空	（右方長距離移動）→↓↘+PPP同按
	（右方短距離移動）→↓↘+KKK同按
	（左方長距離移動）←↓↙+PPP同按
	（左方短距離移動）←↓↙+KKK同按
SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空龍捲旋風腳	↓↙←↓↙←+K
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+K
瞬獄殺	輕P・輕P・→・輕K・重P（X-ISM SUPER COMBO，LEVEL 3專用）



※紅色部份為可省略的方向和指令、N…NEUTRAL控桿回中

製造商：SQUARE　容量：未定
發售日：預定99年春　售價：未定
RPG／MEM

TEXT：MS



SaGa Frontier II サガフロンティア2

最新人設與系統超續報!!

最新人設簡介

又一不能使用術者——Flin

(1222-？)

她是在南方大陸的古紐基爾中(筆者按：應該是女性吧！)，在貧窮之家出生的人，由於她不能使用術的關係，自小經常被人欺負，就在她搬離古紐基爾後遇上Gustav，更成為他們的一份子。



◆從對話中可看到她的軟弱

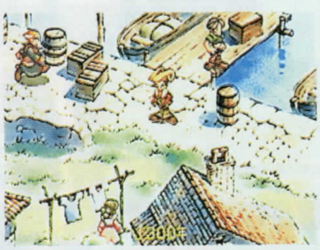
對親兄懷恨在心之——Philippe

(1222-1255)



他就是Gustav之弟Philippe，亦是菲尼國的第二王子，由於他兄長Gustav被放逐的關係，實質上他是長子，由於母親為了兄長被放逐一事而離開皇宮，所以他非常痛恨兄長的無能。

100年的故事



在之前已說過這遊戲的故事設定為100年以內，從在體驗版中可見到兩個故事的時期，分別是1240年的Gustav篇以及1300年的古士達(クッジタ)篇，不知道大家有沒有留意，現在已公佈的人物暫時都沒有一人能生存至1300年的，換言之在那時所有已知的人物都不存在，不知道會是個怎麼樣的世界呢？可能會有第二代的主角出現，或會是主角的後代呢？那仍是未知之數。

QUELL

在88期中提過Anima是寄生在萬物裏能令術變換的力量，人們為了使用術的力量，必須裝備各式各樣的道具，那就是QUELL，有如能起火的QUELL和掘出土地的QUELL等，種類非常豐富，在故事中會有一名叫迪嘉(ディガー)的人，希望主角協助在遺跡中發掘這些QUELL，可是到現時為止，實際的使用方法就不得而知了。



◆迪嘉要求進入遺跡的事件



擁有崇高的貴族——Kelvin

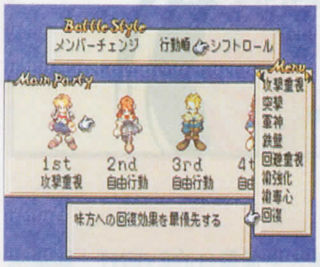
(1221-1292)

他是Gustav的好友，還繼承其父的小國也迪伯的地位，擁有貴族的氣質，很得眾人信賴的角色，他對所有人都一視仁，絕不會歧視不能使用術者，但是他對於政略的事，就比較弱了。

戰鬥系統

ROLE SYSTEM

ROLE SYSTEM有少許像《Romancing Sa Ga 3》的陣形，不同的是玩者可以設定每位角色的戰鬥參戰崗位，如「攻擊重視」、「回復重視」及「術強化」等等，這些崗位會影響角色的能力值和戰鬥時所站立位置，令戰鬥更有需戰略感，另外更可以自由設定角色的行動次序，令到出現連攜的機會率增加。



◆設定角色的戰鬥崗位



◆設定角色的行動次序

現時可知的崗位有11種，分別是攻擊重視、突擊、回復重視、術強化、術專心、軍神、鐵砲玉、ACE、引誘、陽動及自由行動，每種崗位均有不同的效果和能力值的改變，讀者可嘗試參考下表便會明白。

能力值	基本	突擊	回復重視	攻擊重視
攻擊力	10	14	10	15
防衛力	10	12	13	11
術力	10	10	14	10
速度	10	15	13	13

(這純粹是筆者的估計)

新增的連攜系統

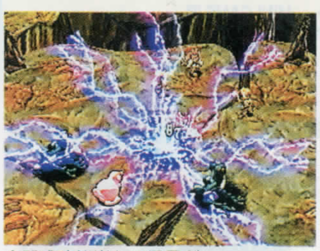
這是繼承前作《Sa Ga Frontier》戰鬥系統，只要符合指定的條件，便能付角色的必殺技和術連串起來，變成擁有強大威力的技，而今集的新增的連攜系統，就是敵我雙方的技同時發動連攜，例如：敵方的儲氣(ためる)＋我方的雷雲劍＝ため雷雲劍。



◆首先由敵方使出儲氣與我方的技作發動連攜



◆然後牠儲氣


◆看成功使出ため雷雲劍


◆我方開始放出雷雲劍

武器的攻擊範圍

武器攻擊範圍跟與敵的距離很有影響，如劍術和體術都是距離攻擊，弓箭則是遠距離攻擊，若將角色們的設定設在後方，就能發揮武器的威力，從而給予敵人較大的傷害。


◆弓箭手一定要在後方才能發揮威力

戰鬥技能

從體驗版中能打開到遊戲的STATUS畫面，從中可看到很多事物，從而探討一下遊戲將會有甚麼技能。

角色基本能力



與前作相同每位角色均有HP、LP、WP及JP四種，其中LP追加了兩種新的用途，第一就是當WP和JP消耗時，可利用LP回復之用，而另一就是在戰鬥開始時可用1LP來令使用者完全回復體力，這樣LP就如最後氣力一樣，沒有它就等於死亡。


◆利用LP來回復體力

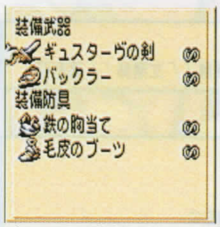
武器・術的LEVEL



在今集中用回《Romancing Sa Ga》系列的固有系列，每種武器和術均有熟練度，在不斷的使用下而升LEVEL，從STATUS畫面中可看出今集共有6種武器和6種術，分別是體術、劍術、斧、杖、槍、弓箭、樹、石、火、水、音及獸。


◆在不斷的使用下上升SKILL LEVEL

裝備



在裝備欄中可裝備的武器有兩種，而防具有四種，今次除了是鐵製的武器、盾及鎧甲外，都設有耐久度，因此玩者必須注意一些由石、木等的裝備品的耐久度，從而出現經常要攜帶後備的裝備品來代替。


◆看清楚木刀的使用次數

武器及防具的儲備品



在STATUS畫面中，亦可看到隊伍的武器及防具的儲備品，由於只有鐵製的武器和防具不會受耐久力的限制，因而需要有很多後備品，看來後備品是佔了很重要的角色啊！


◆沒有後備品就只能用體術戰鬥

新GAME介紹

製造商：RED　容量：2 CD-ROM
發售日：發售中　售價：6800日圓
ETC　MEM

TEXT：機動戰士組——MS中尉

櫻大戰帝擊GRAPH



遊戲特色

距離《櫻大戰2》推出的時間已有多時，相信大家都把它玩完，你玩了幾多個ENDING呢？雖然到現在仍未有新一集的消息，但是現在剛推出了《櫻大戰 帝擊GRAPH》，此遊戲可作一個《櫻大戰》系列遊戲的回顧，內裏除收錄了有關《櫻大戰》系列的資料外，還有一個故事模式（即ADVENTURE MODE），它是發生於第六話至第七話之間的故事，現在就為大家介紹一下啦！



ADVENTURE MODE

在ADVENTURE MODE進行時，大神在自由行動時間中會發生協助櫻等人準備舞台的EVENT，即是玩MINI GAME，不過MINI GAME的成績會影響故事最後的發展，例如玩者在MINI GAME的成績取得最低分，在公演時所用的道具、背景以及入場人數都會是最差，那麼公演就不能成功，相反MINI GAME的成績取得較高分，結果一定令人滿意。



特別公演——「睡公主」

一大早清晨，米田吩咐各人在樂屋等候，好像有甚麼要宣佈，原來是花組全員需作一場的特別公演，這是為了消除帝都市民對黑鬼會的不安，而且更是花小路伯爵提出的，大家都樂意為這公演而準備，於是眾人各自找尋工具，大神亦得到這次公演的指揮呢！

當一切準備就緒後，這套「睡公主」亦即將公演，故事主要說到王后誕下小公主時，有三位妖精前來祝福，可是魔女卻前來倒亂，還下毒咒令公主在16歲生日那天被紡織車的針刺死，第三位妖精便祝福她將會有愛人出現，從而用愛救起她，最後亦如祝福般公主被鄰國王子救起。







強制時間一

地點	情況	應對	效果
樂屋	米田宣佈特別公演由大神領導	答（1）	櫻↑／壽美麗↑／艾蓮絲↑／瑪利亞↑

自由時間一

地點	情況	應對	效果
衣帽房	壽美麗會演甚麼？	答（2）	壽美麗↑
大道具屋	要幫助完奈及紅蘭嗎？	答（1）	MINI GAME 二
倉庫	要幫助利尼嗎？	答（1）	MINI GAME 三
音樂室	這套戲是以甚麼為主	答（3）	織姬↑

強制時間二

地點	情況	應對	效果
楓的房間	最深刻的公演是甚麼	答（2）	沒有
楓的房間	其次深刻的公演是甚麼	答（2）	沒有

自由時間二

地點	情況	應對	效果
窗台	遇上織姬	答（3）	沒有
舞台	要幫助瑪利亞嗎？	答（1）	MINI GAME 五

自由時間三

地點	情況	應對	效果
音樂室	要幫助織姬嗎？	答（1）	MINI GAME 一
衣帽房	要幫助艾蓮絲、壽美麗及櫻嗎？	答（1）	MINI GAME 四

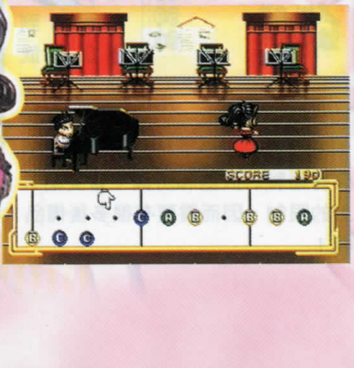
MINI GAME MODE

當成功演出「睡公主」後（即完成ADVENTURE MODE），玩者除了可自由玩在ADVENTURE MODE內的五個迷你遊戲外，還有問答遊戲、花札以及軍人將棋玩，有志者募必來這兒挑戰啊！

MINI GAME 玩法一——如果一邊彈琴

地點：織姬房間
對象：織姬
玩法：大神只需跟着旋律彈奏鋼琴就可，不過必須跟着畫面下方出現的節奏按下按鈕，準確地按下按鈕後便可取得分數，若是分數達3800分以上，就能玩中級的旋律





MINI GAME 玩法二——W之標的

地點：紅蘭房間／完奈房間
對象：紅蘭＆完奈
玩法：在左右兩方分別有道具以拋物線的方式出現，大神必須將其有用的道具接下，不過途中在紅蘭一方會拋出炸彈來，而完奈那方會拋出啞呤，若是接下這些道具，大神會有一段時間不能行動，因此要記得回避這些道具。





MINI GAME 玩法三——玫瑰的名字

地點：利尼房間
對象：利尼
玩法：背景是舞台的必需品，而這兒就是將碎了的背景板砌好，即是砌PUZZLE，先在限定時間內記清楚背景板的圖案，然後在它碎了後用十字鈕和A掣來砌，雖然有時間的限制，但是只要先砌好個邊位，就很容易砌好它的。




MINI GAME 玩法四——我的裙子

地點：櫻的房間/ 壽美麗房間/ 艾蓮絲房間
對象：櫻 & 壽美麗 & 艾蓮絲
玩法：大神必需因應櫻、壽美麗及艾蓮絲的要求，而取合適的裙子給她們，她們分別會說出所要的裙子，然後在衣架上取出所求並分給她們，由於在房中會有一個幪面人搶去大神手上的裙子，因此必須遠離他。





MINI GAME玩法五——LIGHT STAFF

地點：瑪利亞房間
對象：瑪利亞
玩法：大神利用手上的棒令上方射燈左右回轉，從而令幪面人清潔有需要的燈光，由於有需要的燈光會閃耀着，很容易可看出，但途中亦有一些障礙，那便是不時出現的水晶球，因此要特別留意。




MINI GAME 玩法六——花組軍人象棋

地點：支配人室
對象：米田
玩法：當來到支配人室時，便能與米田進行一個軍人象棋賽，只要占領對方的總司令部為勝，在開始前可先設隊伍的陣式及大神最喜歡的人是很重要的。




棋子的解説



- ◆司令、副司令、隊長…每TURN只能前進一格。(可以占領敵人的總司令部)
- ◆隊員…每TURN只能前進一格。(不能占領敵人的總司令部)
- ◆飛行船…可以自由行動，但攻擊一次後就會消失。
- ◆子彈列車…每TURN上下移動兩格，但攻擊一次後就會消失。
- ◆帝劇防衛壁…不能移動，亦不能放置於出入口。
- ◆軍旗…不能移動，亦不能放置於出入口，但能加強旁邊的棋子威力。

SPECIAL GAME二——帝擊GRAPH二百問

地點：事務局/ 賣店
對象：由里 & 霞 & 椿
玩法：當來到以上兩處地方時，便能玩有關《櫻大戰》的問答遊戲，三人的問題總共有二百題，必須很熟識《櫻大戰》的人才能完全CLEAR，有興趣的朋友不妨來這兒試下。



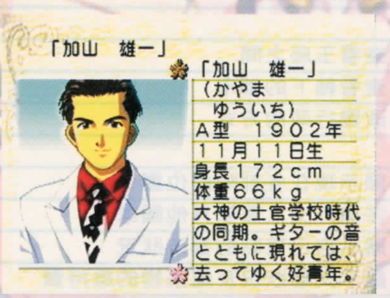
SPECIAL GAME 一——花札

地點：客廳
對象：花組各成員
玩法：若大神來到客廳，便會遇上壽美麗等人，她們正在這兒玩花札遊戲，那是「田田田田田田」的POWER UP版本，今次除了有櫻、艾蓮絲等人參加外，織姬及利尼亦有參加。



設定用語集

這是《櫻大戰》系列的用語集，除了有豐富的角色資料外，還有各式各樣的道具及有關物品的資料等等，一切東西都齊全，可謂應有盡有，是一本《櫻大戰》的百科事典。



◆真是應有盡有

帝擊畫集

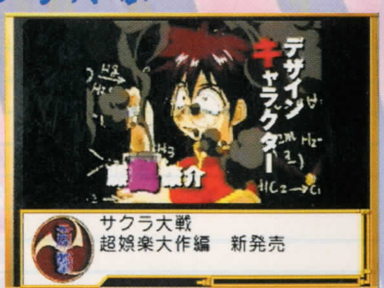
由藤島康介及松原秀典所繪畫的《櫻大戰》插畫，可從這個帝擊畫集看得到，這兒收錄了《櫻大戰》、《櫻大戰2》、OVA版的《櫻花絢爛》以及其他的插畫，有些更是未曾公開用過的。



◆很精美的插畫

帝擊廣報 活動寫真集

這是收錄在DISC 2中的「帝擊廣報 活動寫真集」，進入後大家可觀看在香港看不到的《櫻大戰》廣告，其使用方法與先前的「設定用語集」及「帝擊畫集」相同，一定要看啊！



◆太好了~~終於看到了~~

豪華聲優集

最後同樣是收錄在DISC 2中的「豪華聲優集」，在《櫻大戰2》中曾擔任過主要角色的聲優均會陸續出場，想知道配櫻、利尼或艾蓮絲的聲音的人是誰，以及喜歡聲優的人絕不能錯過。



◆你看！是橫山智佐呀！

製造商：HUMAN　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：5800日圓　記憶：10~11 BLOCK
SLG/1P/MEM

BY：原始人 • 非洲



CIVILIZATION II 新的世界

電腦移植遊戲的第二集，這系列的遊戲以高難度見稱。玩者在一開始的時候只有一塊很小的地方，玩者便要利用開拓者四處探索，開發更多可用的土地來興建自己的都市，除了要強大自己的領土外，遊戲中其他的國家有時是會跟你搞合作的，要建立邦交？還是成為敵對？以上的一切都要由玩者去決定。

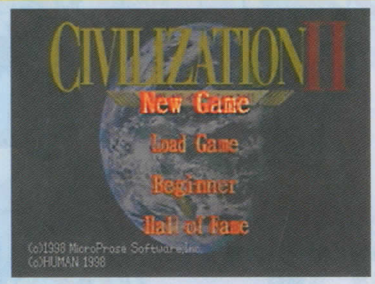
操作方法

方向掣	
△	顯示地形資料
□	顯示主要指令
×	取消
○	決定
L1/R1	切換部隊
L2/R2	切換都市
SELECT	世界地圖
START	切換地形資料

遊戲選項

NEW GAME	開始新遊戲
LOAD GAME	讀取遊戲進度
BEGINNER	適合初玩者的模式，在遊戲進行中會有各種的提示，指示玩者應該做什麼
HALL OF FAME	在這　會記録着玩者過去的成績

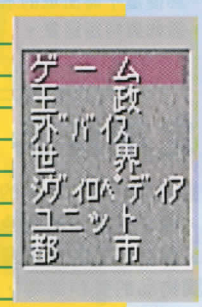
遊戲 GUIDE



在選好了遊戲的各種設定之後，玩者便可以正式開始遊戲，玩者在一開始的時候只會有數個開拓者，玩者應該利用其中一個來興趣都市，然後便用其他的來開發及探索，在興建了都市之後便可以有民兵，玩者要利用民兵不斷開拓遊戲的版圖。有了一定的民兵後，便把他們放在國境附近作出防守，之後少不了的當然是建築物啦！如是者重複之前的方法，在一段時間之後便要開始開發技術及外交，跟其他國家維持着友好關係便可以在技術上作出交流。

當自己都市的規模在4以上的話，玩者便可以開始興建另一個新的都市，玩者在興建之前最好先選擇一塊最合適的土地，而且兩個都市不要分隔得太遠。

主要指令



GAME	OPTION	進行遊戲的各種設定	
		SAVE/LOAD	遊戲記錄的存取
		引退	在遊戲中途停止
		終了	強制結束遊戲
王政	税金	分配國家的收入及支出	
		玉座之間	查看玉座之間
		都市檢索	查看轄下的都市
		革命	改變行政的方式
ADVICE	高官會議	召開會議	
		國防大臣	顯示現在各部隊的位置
		外務大臣	派遣外交人員到其他國家
		內務大臣	顯示自己現時的都市狀況
		通產大臣	顯示交易狀況及建築物的維持費
		科學長官	顯示現開發中及已開發的技術
世界	七不思議	表示世界上現有的「七不思議」	
		上位5都市	顯示頭5名的國家
		現在得分	查看玩者現時的分數
		國勢調查	查看政府的支持率及國民生產總值
		宇宙船	查看有沒有國家正在興建宇宙船
シヴィロペディア	顯示出各種有的遊戲的資料		
部隊	在地圖上可以選擇到的部隊		
都市	切換各個都市的都市畫面		

都市情報畫面及指令

1. 都市名
2. 都市人口
3. 市民的狀態
4. 現在生產中的物品
5. 生產中的物品所消耗的資源
6. 污染指數
7. 已有的建築物



都市指令

物品購入	購入生產中的物品
物品變更	改變生產中的物品
資源情報	顯示都市的狀態及資源的分佈
部隊情報	查看在都市內駐守的部隊
幸福	建築物對市民的影響
改名	更改都市的名字
景觀	參觀都市內的環境
終了	結束都市畫面

部隊指令

略奪	在敵國的礦山、灌溉設備或道路進行破壞
移動	自動移動到指定的都市
鄰近都市	強制移動到鄰近的都市
所屬都市	更改現在所支援中的都市
空輸	在機場的地方才可以實行這一個指令，發展空中的交通
降下	降下在鄰近的機場
防禦	原地待命，作出防禦
休憩	原地待命
處分	開除現在的部隊



開拓者及工程師指令

都市	興建新的都市
道路	興建道路，可以增加國家的生產力
灌溉	可以提高國家的食糧生產量
採礦	可以提高國家的食糧生產量
要塞	在興建了要塞之後部隊的防禦力將提升1倍
平地・草地・森林・丘陵	在這一些地方上取得資源
航空基地	興建航空基地，可以補充空中部隊的燃料及作出維修
污染淨化	淨化版污染了的地方



外交與貿易

有了外交官的時候，玩者可以選擇「外務大臣」這一項派外交使者到其他的國家，當到達了指定的國家後，玩者可以設立大使館、調查別人的都市或者進行一些破壞，破壞的方法會隨着自國的技術而增加。當玩者看到了在地圖上出現一些運輸部隊的時候，玩者便可以設置道路，這樣玩者便可以在每一個回合得到一定的收入。



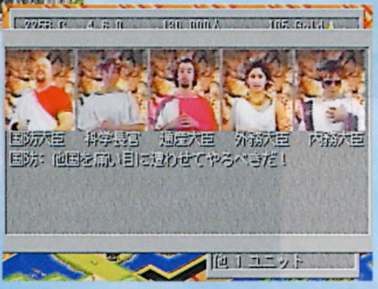
■外交使者到訪。

革命遊戲

遊戲中一共有6種不同的行政方式，而每一種政治手法都會對人民的不滿度有所影響。如果市民的不滿度高的話，在都市內便會發生暴動，他們會因玩者沒有開發新技術和探索新地方而不滿，所以玩者應該在每一個回合都派人四出探索，要讓人民看到你勤政的一面。



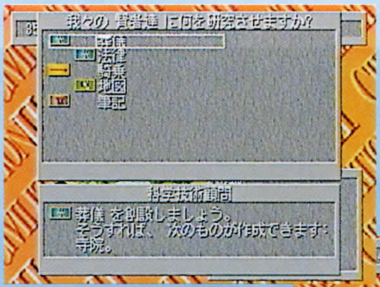
■政治不好便會發生暴動。



■在召開會議的時候你會採用那一個人的方針呢？

開發新技術

都市的成長與文明的進步有着極大的關係，玩者會在遊戲中不斷地開發到新的技術，有了新技術便可以研究到更多不同的設施。開發的過程是會在每一個回合進行，到了指定的回合數之後便可以成功，接着又會發現到新的技術，如果在都市中有圖書館或科學院這一類設施的話，開發的速度將會大大提高，有時候玩者也可以在探索一些小村落時得到新的技術，不過也可以跟其他的國家作出技術上的交流，這樣做可以省回不少的時間啊！



■又學會了新的技術。



■在這一些小村落有時會發現到好東西。

製造商：SCEI　發售日：發售中(98年12月23日)
售價：港幣272元　記憶：1-2 BLOCKS　容量：CD-ROM
ETC/2P/MEM/Dual Shock對應/Pocket Station對應(記憶：4 BLOCKS)

By: Agent X

I.Q.FINAL

究竟你的I.Q.有幾高呀？

一隻非常考驗各位腦筋的智力遊戲《I.Q.》，推出了一個對應Pocket Station的版本，名為《I.Q. FINAL》。由於有不少讀者對於此遊戲的玩法似乎仍未十分清楚，因此筆者便利用這機會向大家簡單介紹一下其操作方法吧！



遊戲目的

《I.Q.》中，主要有三種不同性質的方塊，它們分別是：Normal　Qube(正常方塊)、Advantage Qube(優勢方塊)及Forbidden Qube(禁制方塊)。遊戲中，方塊將會向玩者方面慢慢移動，而玩者則需要利用「捕獲」及「優勢方塊」來令正常方塊消失，令剩下的Forbidden Qube能順利從玩者方面的盡頭跌下便算完成問題。

不過，玩者必須留意不要被方塊輾過或錯誤消滅Forbidden Qube，否則便需要重新開始遊戲，及令玩者所身處的地台逐漸縮小。

模式介紹

在今集的《I.Q.FINAL》中，將會設有四種模式予玩者選擇，包括：

100 ATTACK－遊戲將會提供100條問題予玩者解決，每完成一條問題，電腦便會提供該問題的標準答案讓大家參考。

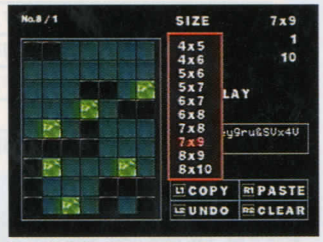
I.Q.FINAL－講求效率的模式，非常考驗玩者的腦筋及快速反應。

SURVIVAL－可以進行二人對戰的模式，當中亦增加了「FORBIDDEN GATE」及「REVERSE」二條特別規則。

CREATE－自行創作問題，同樣需要腦力的地方。



■4種模式選擇。



■自行創作一個新的問題。

基本操作

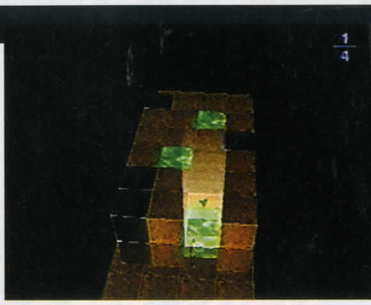
1.捕獲

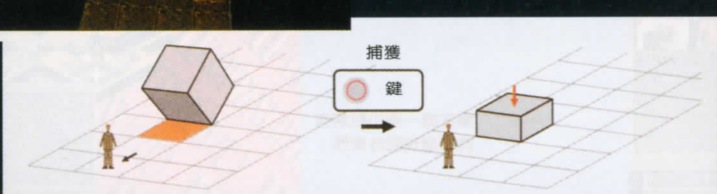


要消滅方塊，玩者首先要懂得如何使用「捕獲」這方法。原來，玩者所身處的地台是以格來劃分，而玩者只要在身處的方格上按一下○鍵，便表示已將該地方進行標記(Marking)。

當方塊移動到該地方時，玩者只要再按一下○鍵，便可以將該方塊消滅，又稱之為「捕獲」。



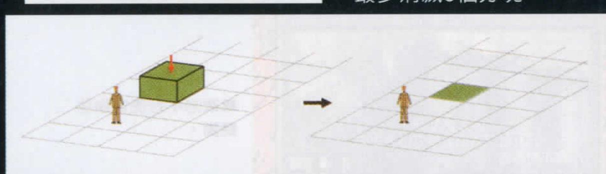




2.引爆 Advantage Qube (優勢方塊)

由於「捕獲」每次只能夠消滅一個方塊，故此若要大量消滅方塊的話，便應善用Advantage Qube(優勢方塊)了。當玩者成功「捕獲」Advantage Qube(優勢方塊)時，該方格便會出現一個綠色標記，而玩者只需要按△鍵便可以進行引爆。至於消滅範圍，則是以綠色標記為中心的3×3個方格。因此，玩者利用引爆Advantage Qube(優勢方塊)的話，便可以同一時間內最多消滅9個方塊。





3.步數

當玩者在地台上進行標記(Marking)的時候，方塊每向前移便算為一步，直至玩者將所有Normal　Qube(正常方塊)及Advantage Qube(優勢方塊)消滅為止。因此，若玩者能夠於模範步數來完成問題的話，便可以獲得大量的分數。總之，一切就憑玩者的腦筋及部署了！





製造商：HUMAN
發售日：12月17日　　售價：5800日圓
SLG／MEM

文：積奇

THE FAMILY RESTAURANT～史上最強的菜單～

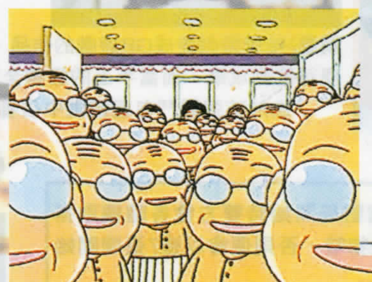
目標是稱霸全日本！！





前言

遊戲的版圖全部共有6種類，至於稱霸全國的第一步便是由北海道的札幌開始，選擇好版圖後，便要確定完成的條件、敵人店舖和資產，由於每個版圖的Clear條件也是不同的，因此大家在開始前一定要確認一下。另外，開始時的三個地方要順次序（北海道、長崎和新瀉）完成後，才可自由選擇東京、名古屋和神戶三個版圖，大家努力啊！





遊戲內容

店外

模式選擇



■這個大叔會為你講解每一步。

開始建設前，最先選擇的便是閱讀訊息時的模式。而模式有兩種，分別是通常和親切，通常是指通常的進行，而選親切的話便會有位大叔向你作出每一步的講解，適合初學者。

選場地、類型



■選擇店舖的種類。

建設店舖的場地，只可在版圖上正方形閃動的地方落手。把游標移往希望建設的地方，便可看到有關的資料。選擇好地點後，再來的便是選擇店舖的種類，有和食（日本菜）、洋食（西餐）和中華（中華料理）三種類。

遊戲進行的方法

開始時選好自己的店舖（1號店），當店舖開始運作後便是儲錢，當儲夠一定金額後便可以開始對店舖進行宣傳和各種料理的開發，繼而增加分店。因應敵人的店舖而建設自己店舖的數量，比如2號店和3號店如此類推。到達一定條件便可完成版面，最終目標當然是稱霸全國了！



■1.選定店的位置。



■2.儲錢。



■3.開設分店。



■4.以稱霸全國為目標。

店內

僱用了合適的店員後，便要進行內部大裝修！內裡有「サンプル（Sample）」、「エディット（Edit）」、「內裝保存、讀進」可以選擇。所謂的Sample，便是指遊戲內電腦已設定的餐廳樣本，而Edit便是由玩者自行設定所有店內的擺設。另一方面，內裝保存和讀進便是指遊戲進度的存取。



■Sample的設計十分不俗。



■Edit則是版自己親自設計。

角色介紹

安田有馬



男編的主角，除了餐廳的經理外，亦是負責各版圖內餐廳的運營。

櫻花五月



女編的主角，和有馬一樣是以稱霸全國為目標。

社長



主角們公司的總經理，經常提供有關餐廳運營的資訊。

大叔



主角們的執行幹事，協助主角們經營餐廳的要人。

GAME BOY 製造商：HUDSON 發售日：發售中
價格：3800日圓
TAB／MEM

TEXT：J.J



POCKET MONSTER CARD GB
寵物小精靈 怪物咭GB

以咭牌對決的寵物小精靈！



生於POCKET MONSTER CARD世界的主角，為了能集齊全部種類的「POCKET MONSTER CARD」，於是來到了研究這種咭牌遊戲的大山博士研究所，得知世界上共有4位擁有「GRAND MASTER」稱號的高手，各自擁有一張世上獨一無二的特別咭，此外亦有8位擅長不同特性怪獸的師父，為了打倒他們，主角的戰鬥開始了。

《POCKET MONSTER CARD GB》是個將日本超人氣動畫《寵物小精靈》咭牌遊戲變成GB遊戲的作品，遊戲採用咭牌來進行，對戰雙方會各派出怪物，當擁有足夠能量時便可發動攻擊，而當手上的怪物全滅或是被擊敗一定次數便會輸掉。

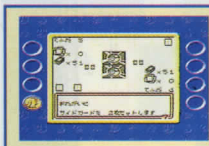
由於咭牌戰鬥在這遊戲中佔着很重要的地位，所以今次我們亦會以介紹這戰鬥的玩法為主。

戰鬥的方法

1.一套怪物咭共由60張組成，當對局開始時雙方會各隨機取得7張，除非7張牌之中完全沒有怪物咭，否則便會以這7張牌開始遊戲。

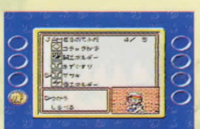


2.取牌後，玩者要首先要選擇用來戰鬥的怪物，這時雖然可一次過派出超過一匹怪物參戰，但要注意在派出了的怪物之外，是不能同時有超過5匹怪物待機的。

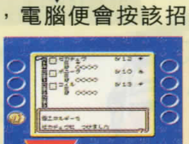



3.當雙方決定了派出的怪物後，經過擲毫的方法來決定行動的先後順序，戰鬥便可正式開始。

4.以玩者先攻為例，回合開始時你會先補充一張怪物咭，接着你可選擇A：使用一張能量咭、B：派出原種怪物成待機狀態、C：以進化咭將符合條件的怪物進化、D：命戰鬥中的怪物撤退、E：使用交易咭、F：命怪物出招。


5.若玩者向對方進行攻擊，電腦便會按該招式的強度以及敵人是否對該種攻擊有特殊抵抗力而決定其損傷值，又或是決定會否有特殊效果出現。




6.若攻擊將敵人的HP完全扣掉時，便算是打敗了該隻怪物，玩者便可取去對手的一枚「待機咭」；若將對方的待機咭全部取去或是對方當時並無怪物待機的話，玩者便算是勝出了該場戰鬥。




怪物咭種類一覽



原種怪物咭 派出的怪物必須要由這階段開始



1階段進化咭 若已派出的原種怪物中有着對應的種類，便可在下一個回合開始以這種咭將怪物強化。



2.階段進化咭 若已派出的1階段進化怪物中有對應的種類，便可在下一回合開始以這種咭將怪物強化。



交易咭 交易咭有很多種不同的效果，一般都是用來輔助戰鬥的。

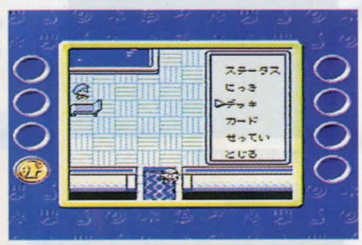


能量咭 怪物的出招需要能量，玩者要將適當的能量咭用在怪物身上，牠們才能開始發動攻擊，但能量咭在每個回合都只能使用一張。



◆所需的能量之中的星型記號，代表可以用任何一種性質的能量代替。

主菜單畫面中的其他功能



ステータス	狀態：可看到現時有關玩者的各種情報。
にっき	日記：可用來記錄遊戲的資料。
デッキ	怪物套咭：可選擇玩者所用的套裝怪物咭或改變其組合內容。
カード	怪物咭：可確認現時所擁有的怪物咭。
せってい	設定：可改變對白的速度或選擇是否在對戰時觀看動畫。
とじる	離開主菜單畫面。

製造商：TOSHIBA-EMI　發售日：發售中
售價：5800日圓
SRPG/MEM

TEXT：怪傑



LORD MONARCH~ 新佳亞王國記

新佳亞王國記會是怎樣的結果呢?

很久很久的之前……

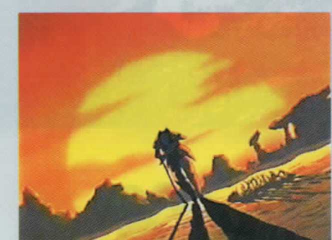


在天空裏有一顆被火炎包裹着的殞石掉落在亞杜蘭斯拿大陸之上。它令到大地裂開，而且有生命的東西更在它所產生的灼熱之火中消失。

經過數千年的時間流逝，大地又再一次文明起來，而且還誕生了四個國家。分別是北方之國「ASENGALD」、東方之國「AMATSU」、南方之國「BENFACTRO」，以及西方之國「PREZAN」。這樣大地上就有了四個國家和「佳亞之巨石」。

神的時代所揀選的英雄會步出這個新的歷史舞台……

而新佳亞王國記亦從這一刻開始了……





遊戲進行



「LORD MONARCH」是一個以最少的時間內，獲得最多領土的遊戲。在地圖上會包括玩者的國家以及數個敵國。玩者需要將在地圖上的敵國擊倒，然後再將其領土奪取，直至MAP CLEAR為止。在遊戲開始時，時間亦開始慢慢流逝，而士兵會自動考慮自己的行動。由於士兵會自我行動，所以玩者亦可以無需做任何指令，但在遊戲進行中，為了有效率地將強國擊倒，給與士兵命令和調整稅率都是必要的。同一時間，遊戲亦設有日數限制。玩者需要在限制的日數內其他國家擊倒，跟着就會進入下一個STAGE，而MAP CLEAR的剩餘時間會帶到下一個STAGE。



發出命令

在命令士兵時，只要按方向掣來移動浮標，再按○掣，被捕捉的士兵頭上就會出現一個「！」，而更可以利用範圍網（按緊○掣，再按方向掣）捕捉他們，再選擇命令實行位置後，就可在行動MENU中決定行動指令，命令實行中的士兵頭上會有一支旗子。





合流

為了使士兵的力量得到強大，遊戲特設了「合流」系統，而其中共有三個階段，每個階段都會表示隊伍中的士兵數。


S UNIT
（…999）


M UNIT
（1000～9999）


L UNIT
（10000～）

STORY MODE



玩者可以從四個角色中選擇一個，而故事就會展開。玩者需要完成模式中共十五個地圖。每個角色中都會有一個屬於自己的故事，而到達最終地圖時，四位角色就會同時遇上。

MAP MODE



這個就是可以從MAP攻略之中得到樂趣的模式。玩者可以選擇「STORY MODE中被CLEAR的地圖」、「FANTASY WORLD」、「SF WORLD」、「戰國WORLD」和「在EDIT MODE製作的MAP」這五種類地圖。

EDIT MODE



這是個讓玩者自由創作地圖的模式。地圖的構成就會大幅度改變遊戲之中的難易度。為了從遊戲中得到高度的樂趣，玩者的知識亦都會很重要。製作地圖的時候，每次SAVE都需要佔用五個BLOCK的SAVE CARD位置。

PlayStation

製造商：Electronic Arts Square　　發售日：發售中
售價：5800日圓
SLG／MEM



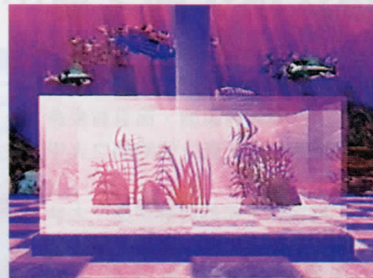
THEME AQUARIUM

模擬水族館正式開業！！

前言

模擬城市大家就玩得多，這個模式水族館一定可以令大家耳目一新！由零開始的水族館，先想想水槽等必要道具的擺放位置，再來的便是應飼養那種魚類、員工的僱用等，每天要做的事真的如山一樣多啊！可是在經營時若背負太多債項的話便會破產了，當然，最後的結果任誰也猜不到，面對各式各樣可愛的魚類，就是怎樣辛苦也會忘記吧！





遊戲模式

STANDARD MODE

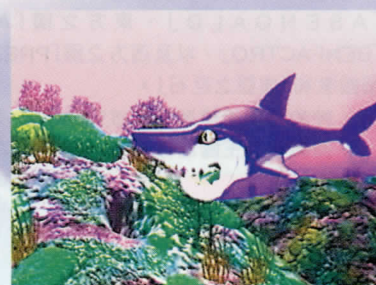
可從3個國家中選出一個，沒有特定的Clear條件，亦沒有Ending可以觀看，是一個可以長時間經營的模式。等待著玩者的便是各式各樣特別事件，而你的水族館亦會受到各方的批評。唯一導致Game Over的，便是總資金出現赤字，如連續兩年出現赤字的話，水族館便會破產。



■不會有特定的Ending出現。



■從3個國家中選出一個。



STORY MODE

模式內共有5個Story存在，當然每個Story也有它們的Clear條件，有長時間的，亦有短時間，只要把5個Story全Clear便可迎接Ending的來臨。另外，如不能完成各個Story裡的條件的話，便會導致Game Over，和Standard Mode一樣，當水族館出現赤超過兩年亦會玩完。



■不同的故事，完成條件亦不同。



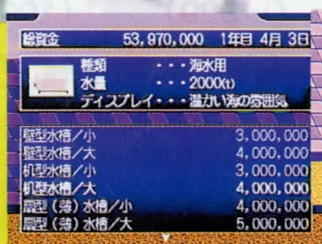
■有5個劇本可選擇。



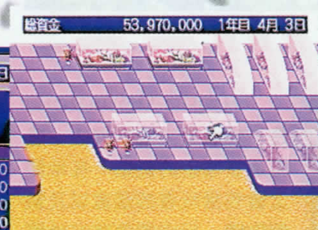
水族館正式開業！

先設定魚缸等擺設

魚缸的種類除了有大小之分外，更有牆上或地上多種。購買時亦要注意是海水還是淡水，亦要注意著自己的荷包啊！



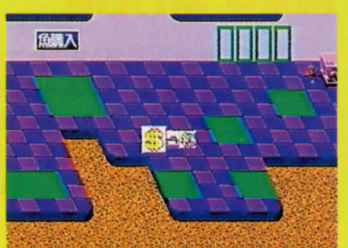
■可選擇的魚缸種類十分多。



■看吧，初步完成了！

購入魚類

裝設好魚缸後，便要買魚。玩者可以向魚販直接購入或自行出海捕捉，魚類亦有鹹淡水之分，先把魚類放在預設的水槽之內會較安全。



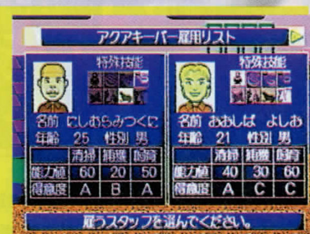
■取得魚類的方法有兩種。



■魚類的品種十分多啊！

僱用員工

除了僱用一般員工外，清潔工人亦是十分重要，因為當魚缸的水開始混濁時，他們便會大派用場。另外，亦要派人看管機房，因為那裡隨時會有爆炸的危險。



■僱用員工是開業的基本。



■魚缸不潔時便不清理。

製造商：NIPPON ICHI SOFTWARE　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
RPG/1P/MEM/對應ANALOG

BY：木偶 • 非洲



瑪魯王國的公仔公主

故事

從前，在瑪魯王國內的橙村內有一名叫做歌莉的少女，她有一個很特別的朋友，她的朋友是一個跟人類一般的公仔，這一個公仔的名字是古露露。

在村中的人們，覺得這個常常跟一個公仔一起的女孩子十分古怪，但是人們都很喜歡活潑開朗的歌莉，有一天歌莉跟古露露一起到森林中散步，她們在森林中被人襲擊，幸好瑪魯王國的王子出劍相助。在此事之後，歌莉便希望可以在王子的身邊。

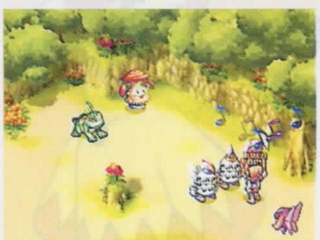
一般指令

道具	使用道具
魔法	在通常的時候只可以使用一些回復魔法。
裝備	更換角色的裝備。
狀態	查看隊中各成員的狀態。
編制	切換出戰角色，出戰的角色最多為４個。
記錄	記錄遊戲的進度，可以在任何時間進行。

戰鬥

在城鎮以外的地方，玩者是會有機會遇上敵人的，玩者在擊倒了它們之後，便可以得到金錢和經驗值，不過有時候還可以得到道具或會有怪獸加入。在戰鬥後得到的怪獸是可以在下一場戰鬥中使用，只要玩者進行編制便可以的了，而玩者得到的怪獸也會升級的啊！當玩者得到了怪獸後，但是發覺不喜歡的話，這時你可以到城中把它們兜售，而售價是會因怪獸的能力值而定。

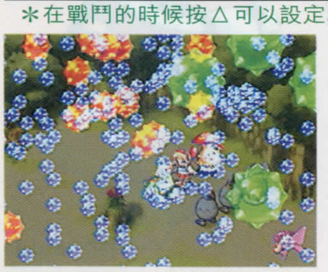






移動	移動
攻擊	攻擊指定的敵人，有分遠近距離攻擊。
演奏	使用這一個指令可以增加感謝 GUAGE 之外還可以提高公仔的攻擊力，是會扣除一點 MP 的。
特技	在戰鬥畫面右上角的「感謝 GUAGE」儲到 1 個 LEVEL 以上便可以使用。
道具	使用回復或攻擊道具。
逃走	只可以在每回合開始的時候使用。
結束回合	

＊在戰鬥的時候按△可以設定為自動戰鬥



■這便是LEVEL 1的特技攻擊了



■有一隻怪獸想加入啊，怎麼辦？

市中的一切

玩者可以在城鎮中得到大部份的情報，而且也會在商店中買到各種的道具，在遊戲中玩者可以在各個城市中見到不同的石像，這一些石像都可以為玩者回復HP和MP。當玩者見到一些有音符的地方的時候，如果你走到那兒調查，便可以在市中表演一下，賺取一點金錢。







■這一些石像可以回復玩者的HP和MP



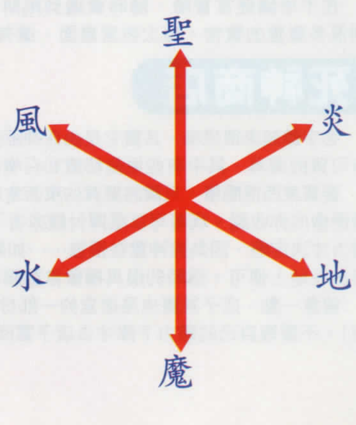
■穿洲過省便要靠這一張世界地圖了

LEVEL UP

在戰鬥後除了得到金錢之外，還會得到經驗值，當儲到一定的經驗值後便可以LEVEL UP，在升級了之後角色的HP及MP將會完全回復而且各項能力也會隨之而提升。在能力值當中有一項「熟練度」，當這一個數值越高，使出會心一擊的機會也越大。

屬性關係

在瑪魯王國的世界中，有「聖」、「炎」、「地」、「魔」、「水」、「風」和「雷」這7種魔法屬性，當中除了「雷」之外，每一種都有相剋的屬性，如果在戰鬥中針對屬性來使用魔法攻擊，其攻擊力便會大大提升。



發行商：SQUARE
發售日：12月22日　　價格：385港圓
ARPG／MEM

TEXT：「爬」行鳥古拉拉_B



陸行鳥不思議的迷宮 2

不再孤身上路，可以和同伴一起冒險了！







故事

話說某天，陸行鳥和他(?)的同伴飛天豬（モーグリ）一起到海邊的「不思議迷宮」裏冒險，但是因為飛天豬「手多」觸動了機關，令到陸行鳥不知所踪……（其實是被機關送到別處）

後來，陸行鳥得到一名少女白魔法師救回性命，還和他一起到「不思議迷宮」中找尋飛天豬的下落，怎知他原來一心只為了「不思議迷宮」中的秘寶。





正當飛天豬想拿走秘寶時，卻觸動了另一個機關——眾人隨水飄流，來到一條充滿怪物的村落……

系統

遊戲主要分為「不思議迷宮」和「村落」兩部份，前者是主要冒險的地方，而後者購買道具、回復和記錄的地方。

基本上，陸行鳥的能力沒有太大的變化，仍然可以用爪和魔法來攻擊敵人，使用或者投擲道具等等。魔法和上集一樣，只要多用幾次，威力便會增加。但是這次陸行鳥還可以使用召喚魔法呢！

「不思議羽毛」

另外一個和上集的不同之處，就是增加了一種名為「不思議羽毛」的特別道具，它可以強化陸行鳥本身和魔法威力，例如令體力上昇、魔法變成全體化等等。取得方法有很多種，不過還是留待玩者自己去發掘吧。

操作簡介

按鍵	功能
↑↓←→	移動（可斜線行走）
□	固定方向轉身
△	召喚視窗
×	加速移動
○	攻擊
L1	使用或投出空樽／石頭（已裝備時）
L2	略過訊息（對話時）
R1	固定方向移動
R2	加快游標移動
START	顯示能力
SELECT	擴大迷宮地圖

這一集的村落……

首先是新增了道具店，讓玩者在進入迷宮之前，買一些道具傍身。另外，還有同伴所居住的屋、及一間神秘的研究所。在研究所裏面，玩者可以將從怪物身上得到的某種東西，換取擁有神奇力量的「不思議羽毛」。

不思議迷宮是甚麼？







其實這一集的「不思議迷宮」是不只一個的，但是和上集的形式一樣。每個不思議迷宮都是「自動生成」的，意思是每次都會有不同的路線。裏面會有各種的怪物和寶物等待着玩者，中途還會有一些意想不到的事情發生……

在不思議迷宮冒險，隨時會遇到陷阱、怪物之類的危險，但是亦可以拿到很多貴重的寶物。這次迷宮裏面，還有一間「死神商店」為玩者服務呢！

死神商店



名字聽起來很恐怖，其實它是由死神經營的店子已矣。店的地面會有可買的道具，其中有些更是秘寶和召喚魔石，不過價錢就……

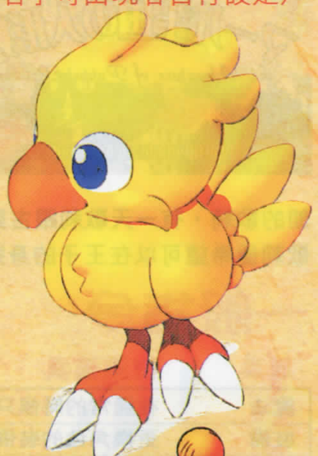
要買東西很簡單，只需將要買的東西拿起，然後離開店子之前，死神便會向你收錢。玩者可以選擇付錢或者不付，不過還是看清楚自己實力才決定吧，因為死神實在很強……如果是賣東西，就將不要的東西放在地上便可。這時的道具欄會自動顯示道具的售價。

留意一點，店子其實也是迷宮的一部份，即是說：「店子內會有怪物」。不要等自己的體力下降才去店子買回復藥，否則……

登場角色

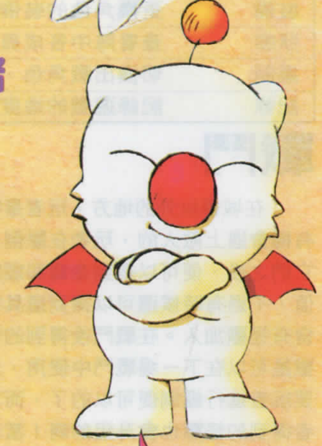
（角色的名字可由玩者自行設定）

陸行鳥



滿腦子只有「吃」、「踢」和「跑」三種思想的非單細胞生物，樣子可愛。

飛天豬



初期同伴，可於敵人身上偷取道具，一心想得到傳說中的寶物。

少女白魔法師



溫柔、體貼，曾是陸行鳥的救命恩人，亦是牠的第二個同伴，可以替陸行鳥回復體力。

薛度



《FF》系列中有名的機械工程師，成為同伴時，可以叫他放置地雷。

NINTENDO64
製造商：KONAMI　發售日：發售中(12月23日)
價格：7800日圓 容量：256M
ACT　對應震動PACK　MEM

TEXT：KOTARO

加油！五右衛門～江戸道中妖怪多籮籮～
變形！DOUBLE IMPACT

妖怪道中記



一日，五右衛門和惠比壽丸受天才機關發明家老頭子的邀請，往大江戸町附近森林中一間忍者屋敷，參觀一部能令死人復活的機器。可惜就在表演實驗期間，《加油！五右衛門3》中的傻瓜惡役比壽丸修女，竟公然將機器偷走，而且更跨下海口，聲言要傳召魔界王子「道中鬼」，令日本變成他們二人相愛的世界！(嘔……)



五右衛門和惠比壽丸當然不會就這樣坐視不理，為了阻止比壽丸修女這個傻瓜的陰謀，五右衛門、惠比壽丸、左助和八重一行四人又要再次踏上艱苦的旅程！



旅行指引

今集《加油！五右衛門～江戸道中妖怪多籮籮～》最特別的地方，就是遊戲並非如前作般採用直線過關的方式進行，而是要玩者在AREA內完成道中STAGE，或是於町STAGE幫助有需要的平民，才可以取得用來通過關所的手形(手印)，其中每個關所要求取得手形的數量各有不同，所以想過關就可要努力。





■防禦道具的主要作用，就是增加角色的鎧甲能源，作為體力能源的其中一部份

此外，遊戲亦引入新要素「晝夜系統」，通過晝夜來影響道中和城STAGE裏妖怪的能力，而且在町STAGE中，每逢晝夜均會出現不同的EVENT和有困難的平民，所以注意晝夜行動也是遊戲中重要的一環。

還有順帶一提，以往中途轉換角色的系統，本作也有所改變。其中玩者必需在町STAGE中的茶店，或者通過道中、城STAGE的茶店傳送裝置前往異次元茶店中作轉換，否則並不可行。



■利用五右衛門特殊武器CHAIN KHSIER(鎖鏈煙斗)能將防礙前進的「卍BLOCK」破壞













「町．道中．城STAGE」操作方法

畫面解說



1) WEAPON (現在使用武器)
2) 體力能源
3) 鎧甲能源
4) 所餘隻數
5) 所持金額
6) 時間 (表示晝夜狀況)
7) 御握框 (店鋪中購入用來回復體力的飯糰)

基本操作

START掣	暫停
3D STICK／十字掣	角色移動
A掣	JUMP跳躍／對話／決定項目
B掣	攻擊／對話／取消對話
R TRIGGER掣	特殊ACTION
Z掣	SUB WEAPON (能按着掣儲勁)

特殊操作

移動	視乎3D STICK或十字掣輸入方向的幅度而加速
伏下	↓ (↙ or ↘為伏下移動)
推動	近物件時輸入面向物件的方向
拉出	近物件時輸入面向物件的相反方向後再按B掣
乘坐物件	跳上物件之上
落下	乘坐物件時↑＋A
大迴轉	抓着木棒時反覆輸入左右方向
大迴轉JUMP	大迴轉中A
背起 (二人同時進行專用)	同伴於伏下狀態時跳往其背上 (SUB WEAPON POWER UP)
二段跳躍 (五右衛門專用)	A．A
HIP ATTACK (惠比壽丸專用)	A＋↓

「巨大BOSS STAGE」操作方法

畫面解說



1) 敵 (BOSS體力)
2) 準星
3) BOSS
4) 油 (IMPACT體力)
5) 金 (鼻子小判所餘數目)
6) NGA砲能源
7) MISS IMPACT

特殊操作

防禦	A＋B
G KICK	▼▼A
百烈PUNCH	▲▼▲A
DELICIOUS ATTACK	BBBA
NKA砲	當NKA砲能源儲滿時▼▼Z

基本操作

3D STICK／十字掣	準星移動／左右行動 (2 PLAY操作)
A掣	右直拳／跳躍 (2 PLAY操作)
B掣	左刺拳／拳攻擊 (2 PLAY操作)
C掣UNIT	輸入技掣
R TRIGGER掣	BATON TOUCH
Z TRIGGER掣	鼻子小判

製造商：TOSHIBA-EMI　發售日：發售中
售價：5800日圓
ACT/MEM/對應DUAL STOCK

TEXT：怪傑



LURIFER RING

究竟怎樣才能打倒魔王LURIFER



這個《LURIFER LING》是一個多邊形ACTION遊戲，當中共有五個STAGE，最後的當然是LURIFER所身處的魔界之門。在進入戰鬥時角色是會被困在一個特定的AREA之內，而每次都需要將那處的所有敵人擊倒，才可以前進。







很久很久以前…
「魔王LURIFER」在魔界之門的HELL'S GATE出現，而世界陷入恐怖之中……
四位魔導士以指輪來封印LURIFER，而衍生出「LURIFER RING」……
四顆指輪的力量，將魔王趕回魔界，更封印在HELL'S GATE。
數百年之後…
魔導士「巴利亞」令到LURIFER再次復活，四顆LURIFER RING更他奪去、而現在指輪就落在巴利亞和其三名部下手上。
封印的魔力開始越來越弱，而LURIFER亦差不多完全復活，所以必須奪回LURIFER RING將其封印，以免世界再次被黑暗包裹着。
遊歷之戰士—NASH挺身而出，開始了封印LURIFER的旅程……

大魔法

按△掣，而SP計未MAX的時候，就會使出DEATH • CIRCLE ATTACK，令到自身附近的敵人受到傷害，而自己的體力亦會減低。當SP計MAX的時候，就會大魔法(必殺技)攻擊。

每一次拾到劍ITEM時，攻擊力都會上昇，而手持的劍就會改變使出的大魔法攻擊。每當使用後，SP計再次回零的位置。遊戲中的大魔法攻擊共有四種，包括炎：METEOR • STORM，雷：LIGHTING • THUNDER，冰：PHRASING • ICE，光：HOLY • BRIGHT。每種攻擊都會令畫面上所有敵人受傷，而且更成某一些敵人的剋星。





ITEM

進行遊戲時，ITEM是需要將畫面上的箱子打破才會出現。ITEM中除了有不同效果的劍之外，亦會有一些能令角色體力得到藥物，其中更有增加生命數的1UP和令SP計即時爆滿的CRYSTAL BALL。





連續攻擊

必須掌握使用連續攻擊對敵人的良好時間，數下的普通攻擊亦都可以成為強力的攻擊。基本□掣會使出弱攻擊，而這種攻擊雖然只會令敵人受到很少的傷害，但每一下攻擊的時間都會很短而產生連續攻擊，相反×掣就會使出強攻擊，敵人將會受到較大傷害，不過在下一個攻擊動作之前會可能受到敵人的攻擊。遊戲中共有三招連續攻擊：FALL • ATTACK＝□、□、□、□，CIRCLE • ATTACK＝□、□、□、×，SOMER SABEL＝×、×。





爆機後物語

當玩者爆機後而再次以SAVE進行遊戲的時候，玩者就可在每關開始之前，從五把劍之中揀選自己喜歡的來進行遊戲。不過可使用的劍只會是在SAVE中曾取得的，這樣玩者就可知道自己遺留了那種劍未取。



製造商：Gremlin Interactive　售價：4800日圓
記憶：1 BLOCK 發售日：發售中　容量：CD-ROM
SPT/4P/MEM/Dual Shock對應/Multi Tap對應

By:冰棒Agent X



ACTUA ICE HOCKEY

令人透心涼的冰上運動！

操作方法

方向鍵	球員移動
□	射門
△	加速
○	球員切換
×	傳球

模式介紹

OLYMPIC TOURNAMENT

這模式主要是參考於日本長野舉行的冬季奧運會中，有關冰上曲棍球的賽制而成。玩者在選擇球隊後，必須要先在小組賽事中取得奧運會的參賽資格，並以奪取奧運會金牌為最終目標。



■誓要奪金方罷休！


■遊戲中，將會有5種視點予玩者選擇。

CUSTOM TOURNAMENT

在這模式中，將會由玩者自行製造出一個獨有的冰上曲棍球杯賽賽事，當中玩者更可決定參賽的隊數及隊伍(由最小2隊到最多的20隊)。



■是朋友間決戰的時刻。

FRIENDLY

此模式主要讓玩者進行對戰之用，當中玩者可以自由選擇一隊球隊使用，而且在畫面中亦會顯示各球隊的整體實力，方便大家作出選擇。

PRACTICE

在訓練模式中，主要設有以下5種選擇：

BREAKAWAY－練習進攻模式的地方。
PENALTY－射罰球，你懂嗎？
POWERPLAY－以人多的優勢下，如何向對手進攻的練習。
SHOOTING－練習如何射門。
TEAMPLAY－讓玩者練習陣式的地方。


■PENALTY。


■練習就是邁向成功之路。



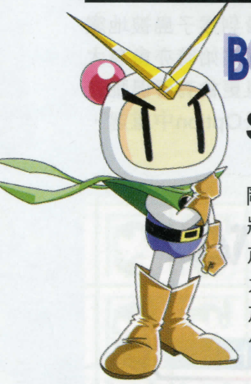
■小心選擇才可。

戰略運用

在遊戲中，玩者將可以為球隊設定多達8種的戰略，以用來戰勝對手取得入球。此外，在玩者選擇時，畫面亦會將該戰略的要點於球場上顯示，總之大家只要好好運用各種的戰略，將會令球隊的實力得到大大增強！

GAME BOY
製造商：HUDSON　發售日：發售中(12月24日)
售價：3800日圓
GB/ARPG

By: Agent X
*圖片屬開發中畫面



BOMBERMANQUEST

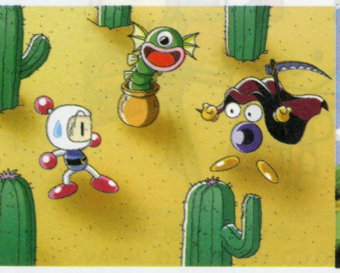
STORY

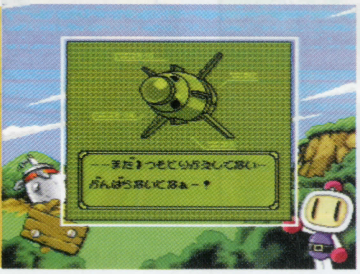
在廣大的宇宙中，BOMBERMAN剛捕捉了一隻怪獸，並打算利用太空船將其運返BOMBER星。途中，太空船前突然出現了四個發光的物體，它們向太空船襲擊，並將船上四個引擎奪去。於是，太空船因為失去動力而跌落在一個不知名的星球上……

當BOMBERMAN回復知覺後，竟然發現用來監禁剛捕捉怪獸的地方，因衝力而受到嚴重破壞。但，最令人擔心的是，其中的怪獸卻不知去向？！！

其實，這一切都是神秘集團－Commander 4 人組所策劃，他們利用遙控隕石來襲擊BOMBERMAN的太空船，並希望借助怪獸的力量去達成他們的野心！！

BOMBERMAN為了找回那隻怪獸，於是到了一處不知名的村落進行打探，以盡快知道怪物的去向。

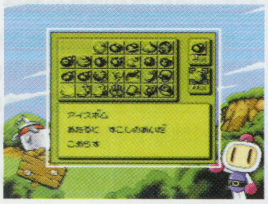




新系統介紹

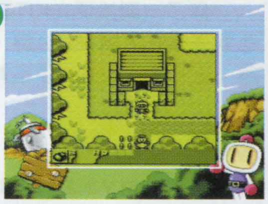
裝備(そうび)選擇

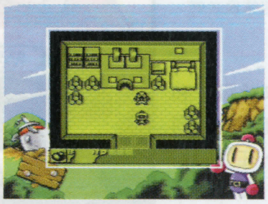
在出發尋找怪獸前，玩者首先應為BOMBERMAN設定各種裝備。至於在遊戲的裝備選擇畫面中，將會出現武器、裝備及ITEM三個項目予玩者選擇。此外，當選擇一種武器或ITEM時，更會有一段文字來解釋有關用法及效果。


■總共有28種配件選擇。

Peace Town(ピースタウン)設施

遊戲主要分為4個地域，而每一處地域均會有一名中BOSS，當玩者成功擊敗一位中BOSS，便可以從其手上奪回一個引擎，並可移動到另一地域來繼續遊戲。此外，在地域中均設有Peace Town予玩者進行ITEMS交換、收集情報，總之絕對是一重要的地方。

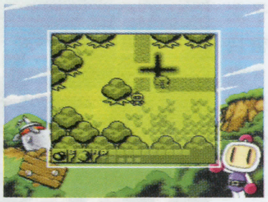

■收集情報，非常重要！！


■在城中自然有賣買ITEMS的地方。

戰鬥

當BOMBERMAN與敵人接觸後，會先進行對話(口角？！)，然後就進入戰鬥畫面。(動武？！)戰鬥方法主要是在敵附近放置炸彈，以利用炸彈的爆風來傷害敵人。此外，當玩者成功擊倒中BOSS時，BOMBERMAN的最大HP值便會獲得增加，為對付幕後主腦作為準備之用。


■先來"口角"……


■繼而動武！！

製造商：HUDSON
發售日：12月17日
售價：5800日圓
PUZ／MEM

文：積奇

Hello Kitty White Present

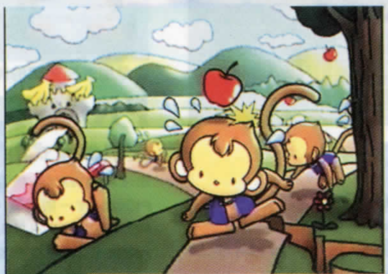
～HELLO KITTY的聖誕節～



STORY

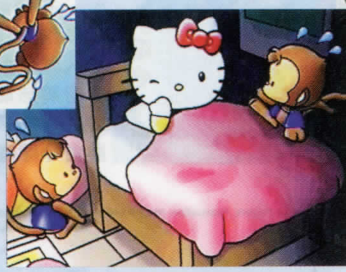
由於猴子島發生原因不明的大地震，就連王宮亦給震壞了！國內的猴子們在沒有辦法之下，便往找HELLO KITTY幫忙了。為了查明地震的原因，HELLO KITTY遂和數隻由猴子島來的猴子一起為查明真相而出發了！！

■和平的猴子島竟發生地震。





■啊！掉下來了！！



■找HELLO KITTY幫手吧！



■就是王宮亦受波及。

遊戲玩法

這是一個需要玩者動腦筋才可過版的智力遊戲，利用版圖內的小猴子取得香蕉和鎖匙來過版便是遊戲的關鍵。過版方法只有一個，便是想辦法取得版圖內的鎖匙，再走到門扉那處便可。可是鎖匙的取得並不是輕易的，召集散落在版圖各處的小猴子，按動不同的鍵使它們做出不同動作來協力，以取得道具。



■先取得鎖匙。



■再走到門口處便可過版。

召集小猴子（○鍵）

除了一開始便在KITTY身邊的猴子外，版圖上尚有一些猴子存在。就是按A鍵，這些遠距離的猴子亦不會有反應，這時唯一的方法便是親自和它們接觸了。



■記著要不時召集猴子們。

攀爬（△鍵）

雖然KITTY本身也擁有攀爬的能力(按口鍵來跳躍，和一定高度的物件接觸)，但是由於只限於一定高度，若想向更高處發展的話，便要依靠猴子們的「疊羅漢」了。在「高台」旁按○鍵來召集，再按△鍵(1次)它們便會疊高，這時便可利用它們來爬得更高。



■看吧！這樣再高的地方亦沒有問題了。

猴形繩索（L2 or R2鍵）

除了懂得作為梯子外，猴子們亦可作為繩子之用。走到高處時(已把猴子召集)，按L2猴子們便會自動走到左手面作繩子狀，相反按R2便會走到右邊。當它們往下釣成一線時，便可按L1或R1來使它們搖擺，只要控制KITTY沿它們走下，在搖擺時按跳鍵，便可使KITTY走到一些特別的地方。



■繩梯可避免由高處墮下。

特別的道具

遊戲內除了有香蕉和鎖匙等重要道具外，更會有一些公仔和木箱供大家攀高之用，當然，也可以召集猴子們在這些木箱或公仔之上，這樣子KITTY便可走得更高了！

■可利用一些特別的物件來攀得更高。



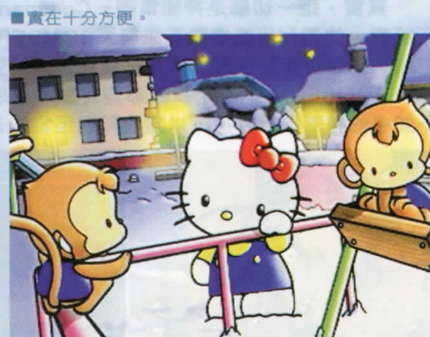
高水準的過場插畫

隨了在Opening中可看到猴子島被地震所破壞的插畫外，在每一話開始時亦會有大量的插畫供玩者欣賞，而且更會有聲優配音呢！這些美麗的插畫亦可於Option中重溫，實在十分不俗。

■選擇想重溫的片段。

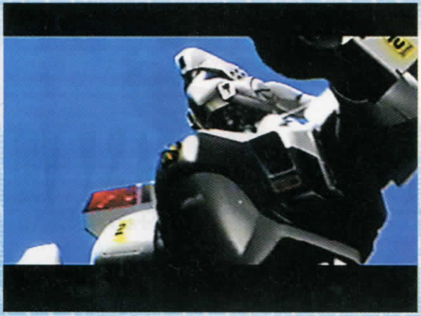


■實在十分方便。



製造商：BANDAI VISUAL 發售日：99年夏
售價：價格未定 容量：未定 記憶：未定
AVG

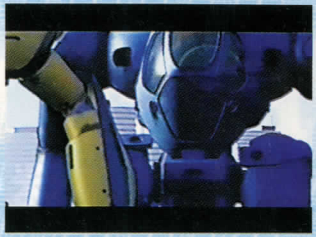
TEXT：J.J



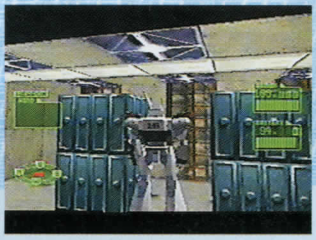
未來警察今天要出發！

遊戲內容

「機動警察」雖然是一套超過10年歷史的動畫作品，但卻一直間歇地會推出新故事或遊戲版本，而為了配合即將推出的最新一輯電影版，在遊戲機方面亦將推出新作；這個名為《機動警察PATLABOR THE GAME》的作品，是個採用了3D視點的動作冒險遊戲，玩者會操作着片中的主角機械——AV98式「英格倫」，在不同的環境內執行任務，但途中少不免會遇上抵抗，這時便要看閣下能否發揮英格倫的威力將對手擊倒了。



◆遊戲開始時的CG動畫有着不錯的水準



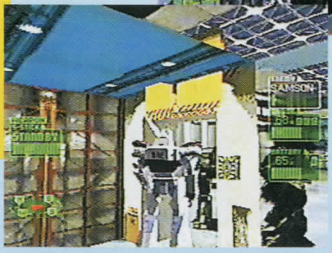
◆經過這兩個貨櫃之間可補充彈藥

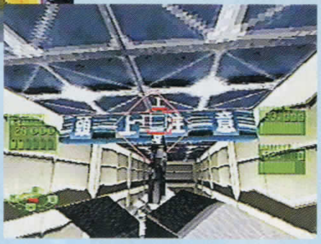


◆GARD是遊戲中的嘍囉級敵人，但因為太細小，必須利用踢的方法才能擊中它們。

操作說明

L2＋↑↓：武器選擇
L1＋方向掣：視點變換
↑：前進（↑↑＝前衝）
↓：後退（↓↓＝彈後一步）
←：左迴轉
→：右迴轉
□：抓着物件（□＋↑＝推、□＋↓＝拉）
R1＋□：開槍、警棒刺出
△＋方向掣：水平方向移動
○：拳（前衝時＝肩撞）
×：踢（前衝時＝劏腳）





◆按掣瞄準開槍擊毀這裏的橫樑



◆試玩版的最後一戰是兩隻SAMSON型LABOR，但只要你守在門口攻擊便不難取勝。

機動警察 PATLABOR THE GAME

製造商：MGM 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCKS
STG/對應震動手掣

TEXT：J.J



TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

爛口坦克橫衝直撞！

遊戲內容

以坦克戰鬥為題材的遊戲雖然有不少，但這遊戲中的坦克卻與別不同，因為他是一台有思想、能說話的未來坦克……

遊戲的玩法並不算太複雜，玩者的責任是控制着主角的坦克完成各種任務，途中你除了要按一定的攻擊順序來前進外，更會受到敵人的抵抗，這時可利用自己的主砲攻擊，當擊倒敵人後，你更可收集牠們殘骸中有用的零件來增強火力，又或是用來回復受損的裝甲；當達成過版條件後回到輸送台，電腦便會結算你在的成績，若表現理想時則會增加剩餘隻數。

操作說明

L2：左側移
R2：右側移
L1：砲塔轉左
R1：砲塔轉右
方向掣：移動
□：發砲
△：說話
○：微調
×：跳躍

STAGE 1



◆主角的主砲會自動鎖定某範圍內的目標。

STAGE 1



◆要破壞敵人這種小型基地，便要先毀掉連結兩旁的喉管。



STAGE 1



◆這台戴着西部牛仔帽的傢伙是這一版的首腦，應利用左右側跳來閃避牠的砲火。

STAGE 1



◆要攻擊這裏面的另一敵小型基地，便要先以砲火暫時封住這裏的紅外線。

STAGE 2



◆利用這種輸送裝置才能到達圖版另一部份。

發售日：2月11日　價格：7800日圓　RPG／MEM
發行商：SQUARE　容量：4CD

TEXT：古拉拉_B

Final Fantasy VII
迷你遊戲之一——
超・新鮮烈明（略）五對五卡片（仮）



會是另一個取得特殊技或魔法的方法嗎？

相信大家對上集的迷你遊戲還是記憶猶深吧？為了CLOUD那招LEVEL 4的LIMIT技「超究武神霸斬」，而想盡辦法為了得到那32000BP（因為是不可以SAVE，要一次過才可以拿到，否則大家都不會寧用金手指……）。

回說正題，這次為大家介紹的，就是一個《FF VIII》內的MINI GAME。暫時，這個遊戲的名字未定，但是內容已經很清楚，是一個類似「打井」的卡片遊戲。





規則

決定比賽的規則。一般卡片比賽都會有某些的限制，以筆者玩過的《MAGIC》為例，它的比賽都常都會限制使用卡片的種類和數量。此外，通常卡片遊戲的勝方都可以向負方索取一些「戰利品」。相信《FF VIII》中的迷你卡片遊戲的規則和上述的差不多。

1）先從自己的卡片中選出五張來比賽

先説從得卡片的方法。除了上述的方法外，還有一種特殊技可以將敵人（怪物）變成卡片。





2）決定先後次序

電腦會自動決定雙方出牌的先後次序。玩過「打井」的讀者都會知道下筆的先後次序會影響勝負吧。不過這個遊戲中，次序其實影響不太大，下文會有詳細解說。



3）戰場是3×3的方格

決定了使用的牌和下牌的次序後，比賽便正式開始。第一次下牌的一方，可以隨意將牌放a在九格其中一格，之後雙方就會輪流下牌。

4）決戰勝負由數字決定

自己一方的牌會是藍色，而另一方的牌是粉紅色的。後下牌的一方，可以選擇空格來放置自己的牌。如果鄰近的方格內有對方的牌，便會開始「戰鬥」。

每張牌的左上角都會有四個數字，在戰鬥中，就要比較這些數字的大小來決定勝負。比較大小的數字是對應另一張牌的位置的，詳見下表：



例：

代號	藍方	紅方
A	3	7
B／C	3／4	1／3
D	2	1

在A的位置，藍方的數字比紅方小，所以輸了；但是在B、C和D的位置上，藍方的數字比紅方為大，總數為3（藍）比1（紅），所以藍方得勝了。

得勝的一方就可以將對方的牌變成自己的顏色，在九個空格都填滿後，便計算兩種顏色牌的數目，較多的一方便是勝利者。

特別消息——魔法隨處可拾？！

從照片中看到，除了在戰鬥中使用DRAW（ドロー）的指令外，還可以在街上的DRAW POINT（ドローポイント）得到魔法。會不會在某些地方隱藏着最強的魔法呢？





■在迷宮中和城市也有DRAW POINT

會被通緝？！不斷逃命！？RINOAの秘密

上期的介紹中，LAGUNA所屬的ガルハディア軍，其主國ガルハディア原來是一個以獨裁統治為主的國家。國家的大總統デリング為了更有效地管理國家，於是借助了魔女EDEA之力……

在體驗版中的故事之前，ガルハディア軍成功地用武力佔領了・ミ・ミ・ミ的電波發射塔，原來是為了讓大總統宣佈向全世界宣戰的驚人消息！但是傳說中，魔女有控制別人的能力，這次的宣戰可能是另一個陰謀……



■總統的驚人宣言



■是向ドール出發嗎？



■魔女的目的……

事情在這之前已經展開。RINOA為了對抗ガルハディア的獨裁統治，而成立了「森のフクロウ」——一個地下的反政府游擊組織。RINOA正是這個組織的首領，而這件事亦為SEIFER所知。

RINOA所以在GARDEN的原因，而因為受到SeeD的邀請，但是看來她和SQUALL是在之前已經相識。到底她的目的是不是那麼簡單呢？





■二人的關係，仍然是很迷離



■森・ミ・ミ・ミ・ミ的成員中，暫時知道有RINOA、ミ・ミ・ミ和・ミ・ミ・ミ，他們二人會不會成為同伴呢？

 ※畫面全屬發開中的畫面

攻略一族



製造商：SEGA　發售日：發售中　售價：5800日圓　記憶：至少10個BLOCKS
容量：GD-ROM
1P／ACT／MEM

TEXT BY：小健健

SONIC ADVENTURE™

超音速攻略開始！！

Dreamcast今年的大作——《SONIC ADVENTURE》推出了。而今期我就會為大家介紹SONIC編的1至10版。不過由於版面極為有限，所以我只可將每版的重點刊出，若有甚麼遺漏，敬希原諒。閒話少說，現在立即為大家講解這遊戲的系統。

遊戲系統說明：

使用其他人物：



在遊戲一開始的時侯，玩者只可使用SONIC一人。不過在SONIC的冒險旅程中， 是會遇到不同的朋友。而當SONIC遇到他，發生EVENT後，再把遊戲再開時，就可選用該人物了。而玩者可使用的基本角色為6位，而若玩者把SONIC CLEAR了，基本上其餘5位角色皆已可使用啦。若果把這6位基本角色都CLEAR，更加可使用隱藏角色——SUPER SONIC。



基本遊戲流程：

這遊戲基本上可分為兩大部份，就是「ADVENTURE FIELD」及「ACTION STAGE」。所謂「ADVENTURE FIELD」，是一些全無敵人任你行的地方，有點像RPG的村莊。而當玩者取了一些道具或引發了EVENT之後，「ADVENTURE FIELD」中就會出現「ACTION STAGE」的入口，那麼玩者就可以跑進去大玩特玩了。而當完成了「ACTION STAGE」的MISSION後，玩者就會回來「ADVENTURE FIELD」中，再為找尋下一個「ACTION STAGE」的入口而冒險去也。





CHAO的育成方法：



在遊戲中玩者是可以養一種名為CHAO的人工生命體。WELL，究竟又是怎樣養的呢？原來在STATION SQUARE中的酒店處，乘升降機上去的話是會去到一處名為「CHAO GRADEN」的地方。大家可把那CHAO的蛋邊走邊擲出，那麼新的CHAO就會出世啦。



另外，當你在ACTION STAGE把敵人打倒時，內裏會走出些動物。把這些動物收集後，牠們就會在「CHAO GRADEN」中一次過跑出來。若果我們把動物移到CHAO處，那麼CHAO就會染有該動物的特性。除此之外，你更可把樹上的果實搖下來(在樹下按實B再按方向鍵)，用來餵給CHAO吃。(不過牠吃不吃又是另一回事)

當兩隻CHAO成熟了(即是CHAO身邊長出了小花)，那麼只要把牠們放在一起，若牠們合拍的話，就可生產出CHAO蛋，而且牠們更會把蛋孵出來。那麼，你的CHAO家族可會越來越大了。(開枝散葉？？)





除此之外，你也可以把CHAO放在VMS中養，就像玩其他「電子寵物」般。而每張VMS就可收容兩隻CHAO。而把CHAO放在VMS的方法也很簡單，原來在「CHAO GRADEN」中，是會有一座巨型VMS的，那麼玩者就可用它將CHAO放入VMS或從VMS中拿回出來。而你也可利用這處的傳送器，往來於曾去過之CHAO GRADEN中。

SONIC攻略流程：

跟CHAOS 0之戰

想不到遊戲一開始就要打波士。不過由於這隻CHAOS還未進化，故非常易打。玩者只要在跳起時再按A來攻擊，令它變了一灘水，當它再組合完成後，再攻擊就可以了。若它受了三下攻擊的話，它就會被打倒。



STAGE 01: EMERALD COAST

怎樣去?

在SONIC出場的那個水池旁，是有一個海灘，向這個海灘進發吧。

版面風格:



由於這是玩者第一次接獨的ACTION STAGE，所以用意還是在於令玩者熟習遊戲之操作及各機關之用途。好像那些紅色的彈弓，一踏上去它就會把你彈前去；還有用加速器提升你的速度，用以通過一些高台及360度大回轉的通道等；還有用A跳起、再按A來攻擊敵人。



若果要説到要點的話，有一個地方是會出現數字彈板的。起跳後，待SONIC跳到別的數字彈板，之後才按A鍵，如此類推，那麼SONIC就可很容易地過渡這裏啦。



跟 HORNET 之戰



當把TAILS救回後，就可乘火車去MYSTIC RUIN，再往火車站旁的小山丘，此時EGG MAN所駕駛的HORNET就會出現。而攻擊方法也是簡單過簡單，只要乘它鑽地時SONIC跳起，再按A攻擊就可以了。而三下之後它就會被KO囉。

STAGE 02: WINDY VALLEY

怎樣去?



打敗了HORNET後，跑往小山丘旁的小屋，而小屋前就有一塊風之石。拾起它，跑往瀑布旁的一個山洞內，把風之石放在石碑上，之後再跳進旋風中就可以了。

版面風格:

這版的最大特色，就是有很多看不到的路，只有被風捲起的樹葉。玩者來到這些地方不用害怕，只要如履平地行過去，當SONIC被風捲起時按實↑，那麼風就會把你送到目的地。

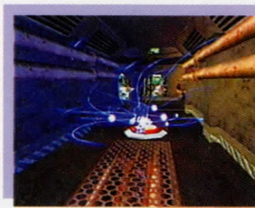


另外在這版也出現不少彈床，是供SONIC增加垂直跳躍力。若果想跳高點，大可在彈起時按實A鍵，那麼SONIC就可跳得更高啦。另外在被大龍捲風捲走了後，很多時都要利用紅色彈弓幫助前進。不過在飛彈的時侯可不要亂按方向，不然軌跡歪了可會有跌死之危險。而且後期在架空跑道上走時速度不能太低，不然會因失速而跌死。



取得LIGHT SHOES及CRYATAL LINK

攻過WINDY VALLEY後，就可乘火車回到STATION SQUARE。在街道中會有個地下水道入口，跳下去的話，就能找到SONIC專用ITEM——LIGHT SHOES。取得後，就可用LIGHT SPIN DASH(按實B，直至SONIC變回站立狀態，再放手)沿金環之路離開。





取得LIGHT SHOES後，就可去酒店的二樓。先踩住左邊的鍵，再用LIGHT SPIN DASH衝過對面，繼而取得CRYATAL LINK。有了它SONIC儲氣的時間會大為減少。

STAGE 03: CASINO POLIS

怎樣去?



用酒店升降機右邊之門，去到CASINO AREA，繼而找到賭場。先把賭場門前的鍵按下，令賭場門前出現金環路，再用LIGHT SPIN DASH經過金環路撞向賭場門上的鍵。那麼SONIC就可入賭場了。

版面風格:

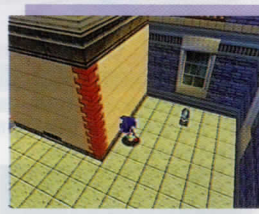


基本上這是一個玩波子機的地方。只要利用波子機取得金環，再把400個金環放在賭場內的金庫，繼而把金庫對面的鑽石取到就可以了。而波子機共分兩款，就是「SONIC」及「NIiGHT」的。若果在玩波子機時玩者未儲夠100個金環就失掉3粒波子，那麼更可以跑進通風槽中冒險啊。



STAGE 04: ICECAP

怎樣去?



當攻破了STAGE 03後，賭場旁的橫街會出現一塊冰之石，玩者要拾起它再乘火車回到MYSTIC RUIN。此時車站前的山洞就會出現一個入口。跑入去之後，再把冰之石放進石碑上就可把冰門打開。

版面風格:



這版可分兩部份，前部份是ACTION遊戲。在這裏像前兩版的高速移動機會較少。反之時常要在冰柱及冰住間移動。此時玩者可要令SONIC完全背住另一條冰柱，方可按A鍵跳之。另外這裏也會出現一極窄的冰橋，玩者可用DASH衝過去，保險慢慢行也未常不可。



另一部份是滑雪遊戲。操控方面有少許不同，↑是加速、↓是減速。若果在高台上按A鍵跳的話，SONIC更會耍花式。

跟KNUCKLES及CHAOS 4對戰



回到MYSTIC RUIN，在瀑布前遇到KNUCKLES。在牠站立時跳起再按A攻擊就可輕易把牠打倒，不過之後就要跟CHAOS 4對戰。



CHAOS 4的弱點是在額頭，我們可要在它把頭在水冒出來的一刹攻擊之，切忌在它分解時攻擊。而這傢伙宜速戰速決，因為它會不停把荷葉打翻，令SONIC無立足之地。

MINI GAME: SKY CHASE ACT 01



這裏變了是玩射擊遊戲。玩者可用A、B、X鍵來發射機槍及導彈。不過若你想發射導彈，可先要用瞄準器把敵機LOCK ON，之後再按A、B、X其中一個鍵。若果技術高，更可同時發射機槍及導彈。

STAGE05: TWINKLE PARK

怎樣去?

首先去CASINO AREA跟AMY見面。之後再回到火車站前的TWINKLE PARK即可。

版面風格:

這版又是分為兩部份，前部份是碰碰車賽車遊戲；而後半部份才是玩ACTION。在玩碰碰車時難度不高，只要飛高台不要飛出場外基本問題是不大的。至於後半之ACTION部份，會出現很多炸藥及機械猴子在阻路。它們爆炸不且會令SONIC失去身上所有金環，而且更可能會跌落下層，令你要由頭行過。



■1在此版一開始就要搶奪一架碰碰車，方法就是用攻擊擊倒那個司機。不過小心被碰碰車撞倒啊。



■2按A加速、B減速、L及R令車身傾側。若車速夠高，更可把敵車撞碎。



■3在飛高台時不要亂入方向，不然就會很易跌出場。



■4來到ACTION部份，小心那些火藥桶，SONIC可行過去接觸它將其引爆，之後立即竄開。



■5在小花園，可用這彈板彈上屋頂。



■6在這裏有上下兩路。就算踏不上前面的平台也不要緊，一樣可以去到終點。



■7在這裏不要勉強前進，先把行前把前面的火藥引爆，再把後面的火藥引爆就可安全通過了。



■8這裏玩者可先按鍵，令畫面出現金環路，再引領自己飛蟬走壁的去到終點。

STAGE 06 SPEED HIGHWAY

怎樣去?



當攻過「TWINKLE PARK」之後，TWINKLE PARK前面的草叢就會出現一張職員證。SONIC拿着這張卡，跑去TWINKLE PARK左邊的鐵閘，鐵閘就會打開。SONIC乘搭入裏的升降機即可去到STAGE 06。

版面風格:

這就是發佈會中所展示的那版，那速度感的確非常震撼。跟之前的版面一樣它也是被分為兩部份。前部份大都以高速功路構成，而且以一些平台作接駁。在這裏有很多時侯SONIC都會以高速行走，而在平台上的敵人也蠻多，故在連續攻擊時小心會掉落街。

至於後半部份SONIC就會在地面上的街道行走，由於地面車來車往，在冒險時小心被汽車撞倒。



■1乘搭這個升降台不要貪金環而亂跳，因為一不小心就會失足掉下去。



■2之後SONIC就會DASH去大廈的牆壁，而上方更有另一條通道，若衝力不足，就會掉下去。不過不要緊，也可去到終點的。



■3在隧道內不要時常於牆上跑，因為這樣的話一去到隧道尾就會失足。



■4在這裏可捉住直昇機，它就會載你去對面。



■5經典的於大廈牆上向下衝。玩者除了可左右避開障礙物外，也可跳過之。



■6小心汽車！！它們也可令你金環盡失！！



■7不要行過行車隧道，用上面的小路吧。



■8用這個彈弓就可以把你彈到終點。不過在衝線時不妨把於終點旁的ITEM取走。

取得太古之光



完成了「SPEED HIGHWAY」後，跑去CASINO AREA的車站前，SONIC就會發現AMY被人捉走。於是玩者就可乘火車回MYSTIC RUIN，再跑進那通去「ICECAP」之山洞。跑到盡頭，就會發現那裏的門已打開。跑進去，不用過橋。而在橋頭附近就可找到「太古之光」。有了它SONIC就可使出LIGHT SPIN ATTACK，即是將LIGHT SPIN DASH加了攻擊判定。

STAGE 07: RED MOUNTAIN

怎樣去?



當取了「太古之光」後，玩者不妨到取得之地方附近加以調查，那不難發現有隻猴子被困在籠中。此時用LIGHT SPIN ATTACK就可把猴子旁的閘撞開，繼而進入RED MOUNTAIN。

版面風格:

一個大得可怕的版圖，各種各樣的機關令你應接不暇。需要跳躍的地方也非常多，而且很多時都會有大批敵人在對岸等你~~。這STAGE的前半部份是會在山之外圍冒險。主要是由火箭、攀登架及彈弓作平台跟平台之間的連接。

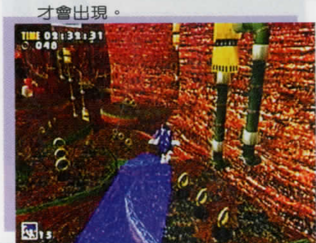
而後半部份就會在山之內部進行。這裏不但平台細，而且又被熔岩所包圍，故是非常考玩者之跳躍技術。



■1在這裏要先按後面的鍵，火箭台才會出現。



■2這些橋是會倒塌的，快點跑過去吧。



■3由於這裏太遠，故在跳到最高點後，可要再按多下A鍵，方能通過。



■4SONIC可要用連續攻擊敵人時的反彈力，來通過之。



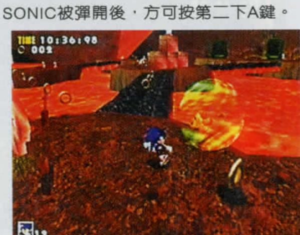
■5用最右邊的那個彈弓吧，可取得ITEM的啊。



■6用攻擊敵人之反彈力來跳平台時，千萬不要連打A鍵。要第一隻敵人被打碎，SONIC被彈開後，方可按第二下A鍵。



■7這裏的平台很快就會被熔岩所蓋，所以要盡快通過之。



■8這個平台的左邊其實是有條SHOT OUT的。用LIGHT SPIN ATTACK衝過去可省回不少功夫。

MINI GAME: SKY CHASE ACT 2

又是玩SHOOTING GAME的時候了。WELL，基本上玩法跟



SKY CHASE ACT 1一樣的，都是由機槍及導彈攻擊。不過ACT 2敵機的數目會多很多，而且TALES那愛機更會變型！除此之外，於ACT 2中更要打波士。在打波士時，玩者只可在它把機頭打開時方可傷到它。不過玩者也要小心它在打開機頭時，更會發出一強力LASER啊，還是快向畫面閃避吧。

STAGE 08: SKY DECK

怎樣去?

當SONIC降落於EGGMAN的空中要塞後，一直向前跑，再彈過彈弓，就會發現「SKY DECK」的入口。

版面風格:

難度甚高的一版。以窄長的通道、無數的炮台、及極不隱定的平台來組成。(WELL，基本上於這版中沒有一處地方是安全的~~)此版的前部份是由一些艦橋組成，不過它們卻會突然崩塌，故SONIC要盡快通過，以免炸死。而去到此版的中段，是在甲板上冒險，更要在一個炮台森林中左穿右插，再加上那突如奇來的大風，增加了SONIC被吹走的危機。而去到後半部份，版面的傾斜度更會時常改變，原本是牆壁的一瞬間變了是地板，着實是難以應付。



■1這些艦橋是會被炮彈所擊的，故要盡快通過，不然會被炸死。



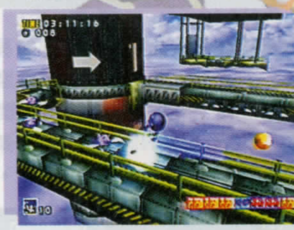
■2在大圓桶上的跳躍就跟在冰柱上的大同少異，當SONIC最接近對面的圓桶時即可按A鍵跳過去。



■3這裏有個小分校，玩者除了可向裏而行繼續冒險外，也可去下層及利用旁邊的彈弓取ITEM。



■4這個攀登架會突然塌下的，不過只要你不亂跳卻是十分安全。



■5窄道中有敵人阻路，在消滅它們時不要太心急，要逐個逐過來。不然SONIC的反彈力可會把自己彈出機外。



■6在甲板上當見到氣流經過時可不要亂跳，以免被吹走。同時，甲板上所有敵人(包括炮台在內)皆可被消滅。而且玩者更可於沒有氣流時作連環攻擊。



■7跟着箭咀的指示，終於來到甲板的出口~~。



■8來到戰機發射台。由於平台是會不停下陷，故玩者可要利用加速器加速，一直向前DASH。當平台下陷時立即跳起，再於最高點按多下A鍵，方能通過。



■9用火箭攻擊大炮口吧。



■10這裏的出口是於畫面的右上方，玩者可要一面避開障礙物一面跑過去。



■11利用吊鉤載SONIC過對岸吧。



■12之後再利用移動平台作踏腳石，繼而跳到對岸。而在移動平台下更有ITEM哩。



■13跳過後整架要塞就會傾側起來。SONIC要利用弓彈及梯子向上爬。



■14按過圖中的鍵後，就可直穿入中間的隧道，過版去也。

跟E-102γ及CHAOS 6之戰

CLEAR了STAGE 08後，SONIC利用船艙中央的升降機上回甲板。之後就可跟E-102γ戰鬥。對付它難度也不高，只要被它LOCK ON後立即逃走，竄埋身時再攻擊就是了。



收拾了E-102後，SONIC一直向前行，去到艦長室。此時先座上那艦長椅，待它前行時立即跳走。你就會發現一按鈕在椅下，按下它即可。離開艦長室，一個U TURN向後走，再用彈弓跳上上層，就可跟CHAOS 6對戰。



這傢伙在大部份時侯皆不能接觸的，因為一觸到就會令SONIC失去所有金環。玩者要先把EGGMAN掉下來的人工衛星擊跌，再投向CHAOS處，令它結冰。再乘此時前去攻擊，方能傷害到它。



STAGE 09: LOST WORLD

怎樣去?

當SONIC追EGGMAN的時侯，失足掉進一原始森林內，而中間的古代遺跡，就是STAGE 09的入口。

版面風格:

在這裏給SONIC高速疾走的機會可不是太多。反之，它需要玩者有比玩「SKY DECK」更高的ACTION技術。而且跟其他STAGE最不同的是，這版的解謎元素也不少。而水位升降、用光的反射、甚至無視地心吸力的牆上移動，都是一些既創新、難度又高的遊戲元素。



■1盡量不要在凸起的岩石上走，因為它可會突然伸出來噴火。



■2之後衝過隧道，在以針山中的平台作踏腳石，再跳到對岸。由於平台面積太細，下面又是針山，故不易久留，只適合作踏腳石啊。



■3來到這個迴廊，可左向作順時針行。你會遇到一些八角型的按鈕，按下去的話水位會升高。令到中間的蛇形運輸帶可於較高的位置游動。



■4另一方面這裏也有3個四方形的鍵。把它們全按下，出口才會打開。



■5由於每個四方形的鍵的水平位置都不同，所以玩者可以利用水漲船高的原理，提高水位，再利用蛇形運輸帶載你去較高的地方按鍵。



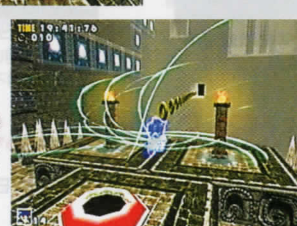
■6這裏SONIC要操控鏡子，繼而把光線反射到對面的鏡子上。



■7沒有路？用LIGHT SPIN ATTACK衝過去吧。



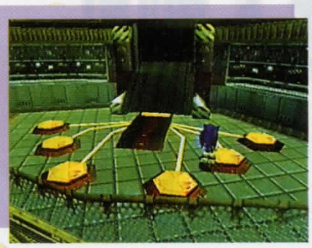
■8來到一個大廣場，而且旁邊還有很多ITEM。又，SONIC要按鍵令牆上的板塊連成直線，並且着燈。那麼SONIC就可在上面行。WELL，跟着金環的路，要去到終點是不難的。



■9終點在望了！！只要按鍵令金環路出現，之後再用LIGHT SPIN ATTATCK衝過去即可。

STAGE 10 FINAL EGG

怎樣去?



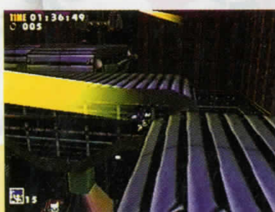
當攻過STAGE 09後，SONIC就可離開古代遺跡。出到森林後再向右一直行，就會見到一隊道入口，跑進去吧。而內裏其中有一扇門外面是有些鍵的。若果要把此門打開，可要在初期狀態下，先按左手第2粒按鈕，之後再順次序往右邊的鍵按下去。那麼這扇門就能打開了。

版面風格:

終於來到最尾一版了，這裏也是EGG MAN的基地。在這版內，高低差非常大，SONIC有時可要在數十樓的高度衝下來，若踏不到平台可會有跌死之危險。而且用風扇的風力來通過的地方也不少。除此之外，這版的敵人也是最為麻煩，除了有能發射麻痺光令你動彈不得的機械人外，(當中了麻痺光按B鍵吧，是可以衝出來的)還有不停生產打之不盡的軟泥怪獸。它們可令此版的難度大為增加。



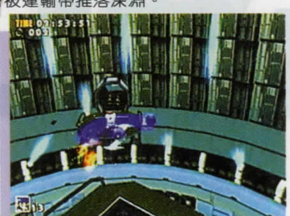
■1一開始，SONIC就要在流星鎚及LASER中穿插。玩者大可先把流星鎚破壞後才通過。而前面的彈弓更可彈你上去取ITEM。



■2之後還要在運輸帶上移動，在這裏玩者的操控一定要十分穩定，不然就會被運輸帶推落深淵。



■3這個大圓網SONIC一定要借用後面那加速器之力方能通過。



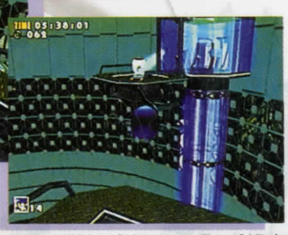
■4有兩隻敵人在跳躍軌跡中，故可用攻擊它們的反彈力來彈到對面。



■5在基地內高速兜了兩個圈，來到一個中間有按鈕的平台。把它按下，平台就會升起。而這時SONIC應跳往畫面所顯示的平台上。



■6之後再避開那些大鎚，再來到另一塊平台上。



■7見到對面有個ITEM嗎？跳過去吧。只要在SONIC跳到最高點時再按多下A鍵，是跳到過去的。



■8落到下層，落多幾級樓梯，就會來到這裏。跳去下面的平台時不要在空中再按多下A鍵，不然很容易會失控而跌死。



■9來到這有兩個流星鎚的地方。而且入面的ITEM也頗多，盡量取吧。



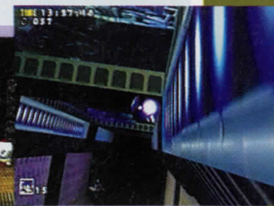
■10之後就會來到有無數軟泥敵人的房間，由於它們會不停生產，故還是早走早着了。



■11用風扇的風力乘你過去吧。只要不亂按方向，能安全通過是不難的。



■12在這房間內，用加速器、高台及彈弓把SONIC彈到橫樑上，就可取得上面的ITEM。



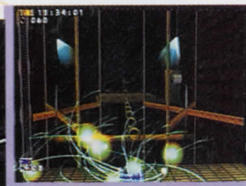
■13哇！！30樓的俯衝！！玩者不要只顧拾ITEM，因為最低的平台是在正中間，故就快着地時可要將SONIC保持在畫面的中央。



■14落到平台，跳往對面的彈弓，令SONIC彈到半天高~~



■15在跌下時按↑，令SONIC能跌進這平台上，之後再用風扇的風力離開。



■16前面就是終點！！用LIGHT SPIN ATTATCK衝過去吧！！

決戰最終波士！！EGG VIPER！！



終於來打最終波士的時侯，而這傢伙的攻擊模式是最多，亦是最難纏的。首先它會以LASER攻擊橋面，此時SONIC用普通DASH也可輕易避過。待它把蛇頭打開，見到EGG MAN時，就可用空中攻擊。不過玩者一定要待SONIC跳到較接近EGG MAN時才可按A鍵，不然SONIC會因攻擊不到而失足跌死。

中了一擊後它就會使用爆花較大的LASER，不過只要你能及時跑開的話問題是不大的。之後它就會把蛇尾伸過來，此時SONIC就要用像連環攻擊的戰法，以攻擊蛇尾的反彈來攻擊EGGMAN。此時玩者切忌連打，要待SONIC攻擊完、彈開後才按第二下A鍵。

之後它又會再轉攻擊模式，就是把飛輪飛過來。此時你就要乘它把飛輪擲過來時，跳在飛輪上，待它把飛輪回收後，再用空中攻擊。如是者它受了這樣的三下攻擊就會爆炸。不過在VIPER爆炸時它會向你衝過來「同歸於盡」，故你只要乘它衝過時溜開，就可爆機去啦。

後記：用SONIC上網



若果你的Dreamcast是可以上網的話，就可用《SONIC ADVENTURE》這遊戲那上網功能上網，(即是選擇畫面的「インターネット」指令)繼而去到SONIC ADVENTURE、Dreamcast及SEGA這些HOME PAGE中。若是去SONIC ADVENTURE的網頁，除了有些關於遊戲的資料外，若進入「イベント」更加可以DOWNLOAD一些遊戲的新元素。好像現在是新年，玩者便可DOWNLOAD一對門松放於車站前。



製造商：TAKARA 發售日期：12月19日
售價：港幣385元 記憶：2 BLOCKS (EACH SAVE)
SLG/ MEM

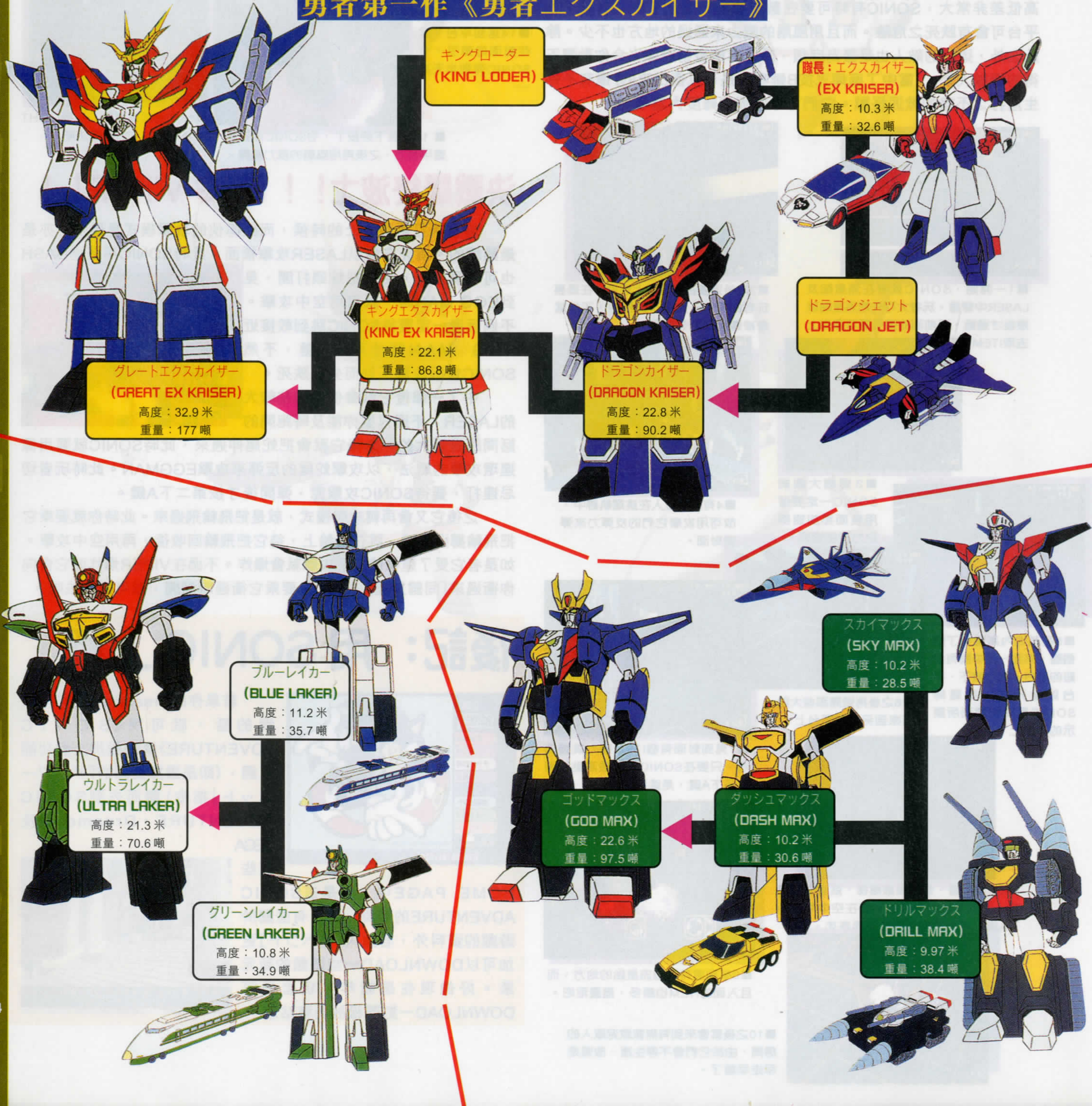
TEXT：赤目黑龍



新世代機械人戰記 BRAVE SAGA 完全攻略（上）

《新世代機械人戰記 BRAVE SAGA》勇者系列介紹：（1）

勇者第一作《勇者エクスカイザー》



第1話 勇者降臨

勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーン　キングエクスカイザー　武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）

敵軍：ホーマー（隊長機）　ガニメデ×4

STORY

這天是VARS決賽舉行的日子，而要進行比賽的是芹澤 瞬兵和田下 洋，這二人其實本來是非常要好的朋友，但是正當比賽要開始之時……



■這便是舉行VARS決賽的場地。

在會場海濱DOME之外，突然有一些不知名的機械人出現，要破壞這地方，就在這時候，EX KAISER出現阻止他們，不過，仍是被也成功的向海濱DOME開火，結果，海濱DOME被破壞，而瞬兵被困其中，而且田下洋更失去蹤影……



■瞬兵被困火場之中。

戰略

在這話之中，玩者要注意的是要對付在正前方的敵人，因為他人便是隊長機，不過，為了要使LEVEL提升，最好還是將其他的敵人也消滅，而由於EX KAISER是作為不是太大，所以不用太過注重他的LEVEL，反而，火鳥的LEVEL可以稍為提升，當然，最主要的是要將主角機的LEVEL提升，以應付之後的戰鬥。



■這是バーン暫時最強的攻擊。



■バーン要瞬兵的勇氣來啟動。

第3話 瞬兵與勇太

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーン　自選6機

敵軍：ホーンガイスト　サンダーガイスト　プテラガイスト　アーマーガイスト

這兩場在夢之島（廢物堆填區）的戰鬥實在是苦戰，因為在BATTLE 1之中出現的敵人便是在《勇者エクスカイザー》之中的4天王，他們均有着非常高的戰鬥力和防禦能力，所以就算有高的破壞力也未必能在短時間之內將他們消滅，唯一的方法便是和他們打消耗戰，盡量和他們游鬥。在這場戰鬥之中，各勇者最好還是採取「防禦」的體勢，否則很容易給敵人倒；而另一點要小心的是在這地方之中，各勇者的移動力是會減慢的，所以要避免使勇者們推在一起，應分多個方向進攻敵人。

BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーン　ウルトラレイカー　自選6機

敵軍：ガニメデ×7

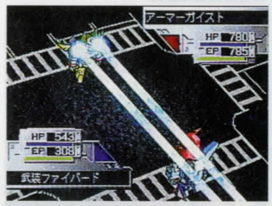
第二場戰鬥是比較易打的，因為要對付的敵人只是能力值比較低的ガニメデ，這些HP只有240的敵人可以說是給勇者們LEVEL的工具，太約兩次攻擊便可以消滅一隻，以出擊8個勇者的數量看來，已經是一場完全「強弱縣殊」的戰鬥，不過，在這裏要避免被敵人圍攻，因為如果一個勇被3隻以上的敵人圍攻的話，也有可能會被擊倒的，這是這場戰鬥之中唯一要特別注意的事項。



■這是勇太和勇者警察的相遇片段。



■新同伴出現！



■敵人的攻擊非常強。

第2話 勇者的使命

勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーン　デッカード　自選2機

敵軍：デスマグネ（隊長機）　ガニメデ×5

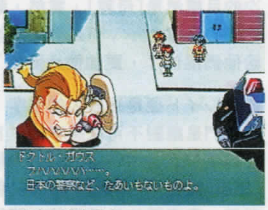
STORY

原來バーン是一種宇宙生命體，來到地球的目的是要阻止極惡的グランダーク侵略地球，而バーン這名聖勇者是要找尋一位有真正聖潔心靈的人給予他勇氣才能啟動，而瞬兵正是那有着聖潔心靈的人，所以瞬兵便要負起這保衛地球的任務，然而，瞬兵對眼前發生的一切依然不是十分接受……



■バーン是極之需要瞬兵的勇氣。

正當瞬兵在街上閒逛之時，突然遇上少年勇太，而且當他們在大街上觀看察車巡行之際，敵人再次來襲，而目標竟然是那警車，原來他便是勇者警察。



■敵人突然出現！

戰略

為了協助勇太，瞬兵亦喚出バーン出來作戰，而這話的戰鬥重點是在敵方的隊長機之上，不過，在這裏要注意不要給デッカード冒險，因為現時的他的戰鬥能力實在非常有限，最好是利用其他勇者替他開路，然後再為他削去敵人的HP，好讓他在末段時可以靠「執手尾」來升LEVEL。而隊長機的能力，其實其700多的HP已是一個非常大的難題，大家最好利用「團體」的力量來攻擊他。



■隊長機的能力相當高。



■勇者警察出場。

SUB SCENARIO 1　歸來的EX凱撒（おかえりエクスカイザー）

出現條件：完成第3話後直至第6話之間

發生地點：エクスカイザー之房間

勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：エクスカイザー

敵軍：ホンカイスト

這是第1個SUB SCENARIO，這些SUB SCENARIO全部會在基地之中出現，玩者要在適當的時候到達適當的房間便會發生，中途可能要答問題的，不過只要選擇第一個答案便一定能夠進入SUB SCENARIO了。



■要選第一個答案啊！

這個SUB SCENARIO的戰鬥其實是非常的簡單，因為只是一場單對單的戰鬥，不過，不小心的話也有可能會輸的，因為敵人的HP差不多比EX KAISER多出一倍，所以，玩者要速戰速決，戰鬥拖得太長對玩者是有百害而無一利的，除非玩者身上有非常多的回復道具，否則這場戰鬥一定要盡快結束。



■宏太受到敵人襲擊！

假如玩者真是已有非常多回復道具的話，便真是要用消耗戰術了，因為對於EP不多的機體來說，最好便是使用第一種攻擊（因為不扣EP的），不過，由於這種攻擊多數也是沒有太大殺傷力的，所以沒有足夠的回復道具切物多用，否則後果自負！



■敵人的攻擊力不是太過強。



■宏太終於和EX KAISER重聚了。

SUB SCENARIO 2 在古代遺跡的大發現

出現條件：完成第3話後直至第5話之間
發生地點：VARS司令室
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーン	武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）	キングエクスカイザー	
敵軍：ホーンガイスト	アーマーガイスト	プテラガイスト	サンダーガイスト

當瞬兵在VARS司令室之中聽到有關古代遺跡之事後，便向基地之中的其他人查問究竟，之後，他便興高采烈的往「尋寶」去，怎料在古代遺跡那裏竟然有敵人，所以戰鬥便開始了……

這場戰鬥不再是甚麼「便宜戰鬥」了，因為現在是3對4，玩者只有3名勇者，幸而過了3話之後，各勇者的能力已提升到一定的水平，足可應付這樣的戰鬥，尤其是火鳥和バーン，他們的攻擊力是相當的「可靠」，當中以火鳥號的能力最高，所以玩者可以先以火鳥號開路，之後讓バーン來「完事」，至於EX KAISER就如上文所說，用途不大，可以讓他「自由戰鬥」便可以了。



■有寶物當然要找……



■瞬兵向同伴們查證遺跡的事。



■火鳥的攻擊力可說是眾人之冠。



■火鳥號的回避亦相當可靠。

第4話 森林，甦醒吧！（森よ、よみがえれ！）

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーン	武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）
敵軍：ジョアンナちゃん×1	

這話的敵人的目標是要將在森林之中的大自然能源吸取，所以一直以保護大自然環境為己任的火鳥號便出動對付敵人，這次在BATTLE 1之中要對付的敵人根本不用擔心，因為敵人只有一個，便是那棵怪樹，只要玩者稍為攻擊便可以將他消滅，而BATTLE 1便會在敵人被消滅之後便告結束。

BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーン	武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）	先鋒戰隊（ガーディオン）	五型戰士（サンダーバロン）	自選4機
敵軍：ジョアンナちゃん×11				

第二戰一開始，便會有新的同伴出現協助火鳥號作戰，他們便是先鋒戰隊和五型戰士，他們便是在《太陽之勇者》之中火鳥號最強的同伴組合。在BATTLE 2之中，勇者們要對付的敵人依然是那些怪樹，不過，數量已經由先前在BATTLE 1之中的1棵增加到11棵之多，幸而在這裏可以出動的部隊亦增加到8部機體，所以玩者應該要將手上的機體分為3部份向不同的方向的敵人發動攻擊。而且由於敵人的能力非有限，所以是時候給低LEVEL的同伴好好的LEVEL。


■火鳥號發現森林之中有奇怪植物出現。



■這敵人是非常易對付的。


■五型戰士的實力是大家意想不到的……

第5話 勇者是小學生

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン	自選7機
敵軍：ネレイド×8	ガニメデ（飛行形態）×4

今天是瞬兵學校的家長觀學日，可惜，一直以來瞬兵的父母也沒有看，所以瞬兵的同學們便取笑他，菜菜子不值同學們的行為為瞬兵出頭……但是在這個時候，敵人又出現了，而且更使全校的學生也陷入睡眠狀態，所以，當瞬兵找到菜菜子之時，她亦已經遭殃，為了救采菜子，瞬兵心中的勇氣突然大增，使バーン能夠再一次的得到新力量，變身成為更巨大的機械人バーンガーン。在BATTLE 1之中，玩者首先要對付的便是圍在學校四周的機體，因為這些機體便是令同學們睡覺的真凶，在這之後，便可以將其他的敵人也消滅。然而，大家要好好的記着，那些飛行形態的敵人如果由正面攻擊的話，成功率可說是低得驚人，所以最好還是在背後攻擊他們。

BATTLE 2　勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン	自選7機
敵軍：ガスト（隊長機）	ガニメデ（飛行形態）×8

在BATTLE 2之中，勇者們要對付的敵人基本上只有一人而已那便是「ガスト」，所以，只要玩者者集中攻擊他便可以，不過，為了LEVEL，所以便要將其他的飛行機體也消滅，然而，玩者在這裏要作出一個決擇，因為敵方的其他機體的回避能力非常高，如果長久下去會對勇者們非常不利。戰鬥之後，瞬兵返回教室，他的父母竟然也來到了，這真是令瞬非常意外呢！



■菜菜子不值同學們取笑瞬兵。



■敵人連小孩子也不放過。


■龍神合體——バーンガーン！

SUB SCENARIO 3 母親是寶物（お母さんは宝物）

出現條件：完成第5話後直至第7話之間
發生地點：VARS司令室
勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン	武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）	自選6機	
敵軍：プテラガイスト（隊長機）	アーマーガイスト（隊長機）	ティタン×6	ネレイド

當瞬兵到VARS司令室和廣美（ひろみ）談話之後，瞬兵便會知道原來他的母親來在基地之外等待着，其母此來的目的是叫瞬兵回家吃飯，如果瞬兵答應的話，二人便會一起回家，不過，在回家途中又會遇上敵人出現，他們今次的目標然是「母親」，當然，瞬兵的母親亦是他們的目標之一，而且到了最後，瞬兵之母亦給他們捉住了，更加使她變成了「敵人」。



■原來瞬兵之母在基地之外等待着他。

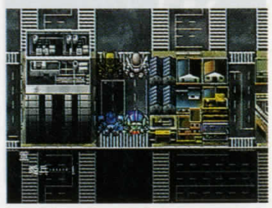
ネレイド便是這敵人的名字，在戰鬥之中，勇者們是絕對不可以將ネレイド殺死的，所以在這場戰鬥之中，玩者最好將所有的勇者的「應戰」設定為「防禦」，這是為免一時失手將她殺死。而這戰的目標是將在開始之時正前方的兩部隊長機擊毀，戰鬥一開始，大家切勿多想，將所有的火力集中在這二機身上，行速戰速決，否則，勇者們將會被瞬兵母親削去不少HP呢！



■敵人竟然以為「母親」是寶物！



■嘩！瞬兵之母果然厲害！


■瞬兵的母親被變成怪物……

第6話　幽靈船的秘密

BATTLE 1
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーン　ダグファイヤー　ダグターボ　自選4機
敵軍：ザゴス星人×6

第6話一開始，《勇者指令》的兩名主角炎和海便會出場，他們正在調查有關近期海域有船隻離奇失縱的事件；而除了炎和海之外，火鳥號等人亦在調查這件事，終於，EX KAISER也找到炎和海找到的地方，而一進入山洞之內，敵人便出現了，在BATTLE 1之中，勇者們要對付的便只有ザゴス星人，以7對6而言，勇者們絕對可操必勝！

BATTLE 2
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーン　ダグファイヤー　ダグターボ　自選4機
敵軍：ザゴス星人×6

再向山洞的深處進發，勇者們會再次被ザゴス星人襲擊，而這次的情況是與上一戰不同的，因為勇者們是會被敵人包圍着的，所以，情況是比較凶險的，然而，由於敵人的數量依然只有6隻，所以亦無用太擔心，勇者們必定可以順利通過的。

BATTLE 3
勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

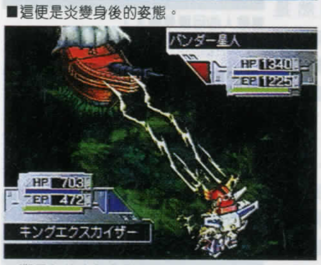
自軍：バーンガーン　キングエクスカイザー　武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）
ダグファイヤー　ダグターボ　自選3機
敵軍：バンダー星人（隊長機）　ザゴス星人×6

而最後的BATTLE 3便和上兩場戰鬥不同了，因為這裏會出現真正的敵人バンダー星人，這亦即是傳言中的「幽靈船」，由於他可以無視地形阻礙而移動，所以對一般的勇者而言，他是非常厲害的，而在隊中可以飛行的機體又不多，所以只有將勇者們縮在一起，等他過來才一舉將他消滅。


■這便是炎變身後的姿態。



■完成BATTLE，眾人繼續前進。



■幽靈船的攻擊非常厲害！



■眾人在山洞之中發現人骨～～



■海和他的同伴仍未會加入。



■終於也發現生還者了！

SUB SCENARIO 4 現在特訓中（ただ今、特訓中！）

出現條件：完成第6話後直至第13話之間
發生地點：エクスガイザー之房間
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　ウルトラレイカー　キングエクスガイザー　自選5機
敵軍：ホーンガイスト　アーマーガイスト　プテラガイスト　サンダーガイスト　ガニメデ（飛行形態）×6

哈！真是非常有趣，當勇者之中的ULTRA LAKER正準備要前往特訓的同時，原來敵人也在進行着特訓，而且二者更加是選中同一地方進行特訓，所以，他們果然是會碰個正着，接下來發生的事情大家一定會想得到了……對！當然是大打出手！



■原來ULTRA LAKER要前往特訓。

這場戰鬥本來不是太難應付的，不過，由於地形上的限制，所以在左右兩邊出現的同伴不是那麼容易可以到達上方戰鬥得最激烈的地方，他們要盡量利用距離的火力技援上方的同伴，而且在這戰之中的敵人大多也是飛行的，所以要擊中他們便要多採取從後方攻擊的戰術。



■吓？敵人也在特訓！！

而最難應付的敵人便是在敵陣中負責指揮的多部恐龍機械人，他們的HP已經超過了1000，所以要擊倒他們便要花上一點的時間，而最安全的辦法便是在之前多製造一些回復HP的道具。



■瞬兵對敵人特訓之事也感愕然。



■這樣的攻擊在這裏是最實際的。

第7話　喚起風暴的勇者（嵐を呼ぶ勇者）

BATTLE 1　**勝利條件：擊倒隊長機**

出擊機體

自軍：バーンガーン　自選6機
敵軍：ガスト（隊長機）　ガニメデ（飛行形態）×3　ティタン×2

鏡頭一轉，故事由原來的世界跳到未來的時空之中，地點依然是日本的東京灣，而主人翁便是《勇者特急》之中的旋風寺 舞人，他的超能加爾正和宿敵ACE JOE的轟龍進行決戰，不過就在此時，在他們的空間之中突然出現時空扭曲，令超能加爾正和轟龍也被傳送到不知名的地方。

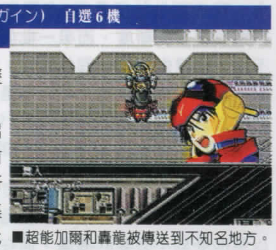
時間轉回正常的時空，敵人又再次出現攻擊海岸的工業地帶，於是勇者們便再次出動。在BATTLE 1之中，要對付的基本上只是ガストー人而已，而對付他要特別小心和快速，因為他每次攻擊可以給與勇者大約200的壞，最好便是多用バーンガーン的火系攻擊來進攻。

BATTLE 2　**勝利條件：擊倒隊長機**

出擊機體

自軍：バーンガーン　超能加爾（マイトガイン）　自選6機
敵軍：歷多佳斯度（レッドガイスト）　オベロン×9

而BATTLE 2的對手又是另一個了，他便是歷多佳斯度。當超能加爾和轟龍再次出現之時，他們又繼續戰鬥，不過，當歷多佳斯度一出現，轟龍便會撤退，而現時要對付的便是眼前的歷多佳斯度，他的攻擊能力實在非常高，所以玩者要非常小心，而他的行動路線多數會集中在上方，所以玩者大可以利用一些防禦力比較強機體來引開他，待將其他的敵人消滅之後才集中火力消滅他。戰鬥完結之後，舞人和超能加爾便會回到原來的世界。



■超能加爾和轟龍被傳送到不知名地方。



■歷多佳斯度的攻擊絕對可以致命。



■ガスト的攻擊有非常高的破壞力。

SUB SCENARIO 5 與爺爺一起（おじいちゃんと一緒）

出現條件：完成第7話後直至第9話之間
發生地點：VARS司令室
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン	自選7機
敵軍：ブッチョ	

當瞬兵來到VARS司令室找廣美談話之時，他才知道原來剛才他的爺爺嚴五郎來過，而且他在現在於門口等待瞬兵，於是瞬兵便到門口處和他的爺爺見面，瞬兵爺爺此來的目的竟然是找瞬兵「散步」，這是瞬兵休息的好機會，他當然不會過。


■爺爺瞬兵原來是要和他散步。

在散步途中，瞬兵等又遇上麻煩事了，他們見到櫻小路 螢受到敵人襲擊，瞬兵當然不會袖手旁觀，所以便出手幫助螢。這次的敵人真是「少得可憐」，因為只有ブッチョ一人已，而勇者方面竟然可以出動8部機體，真是有點人多欺少的感覺，不過無論怎樣，戰鬥仍是要進行的，不過，大家不要以為敵人只得一個便掉以輕心，因為這敵人的HP可說是直至現為止最高的，而且他的攻擊力亦相當高，最佳的對付方法便是將他逼入巷中，以兩個防禦力最高的勇者來封着他的去路，這樣便可以「局打」了！



■櫻小路 螢又再次受到怪物襲擊。



■合體技是對付這厲害人物的捷徑。



■ブッチョ的攻擊主要是埋身攻擊。

第8話　恐龍墓場

勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン	キングエクスカーザー	ゴッドマックス	自選5機
敵軍：ガスト	歷多佳斯度（レッドガイスト）	ホーンガイスト	
サンダーガイスト	アーマーガイスト	オベロン×3	

一天，在街閒逛的瞬兵遇見櫻小路 螢，她竟然說有東西和瞬兵說，到了公園之後，螢和瞬兵說她聽到古遠之前的靈魂正向她救求……而就在這時候，從天野博士那裏也有通訊來到，原來他們測到有負極能源出現，而源頭是在澳洲，於是，瞬兵便馬上出發前往澳洲查個究竟。

當瞬兵到達的同時，KING EX KAISER也到達了，而且他的同伴GOD MAX亦在這戰之中出現，可是，除了ガスト之外，另一批的敵人亦來到這個恐龍墓之中，他便是歷多佳斯度。在這場戰鬥之中，玩者要做的便是將8名勇者分為兩批，一批向下進攻歷多佳斯度，而另一批便向上攻擊ガスト，不過，這種做法有一個危險性，便是因為力量分散而有被擊破的可能性，然而這是最有效的方法。而對付ガスト最有效的人物便是バーンガーン；而歷多佳斯度方面亦是火鳥號和他的同伴。


■究竟敵人來這地方幹甚麼呢？

至於新加入的GOD MAX又怎樣呢？由於他本身的戰鬥力不是太高，所以不要給他太多機會作戰，以免他受到不必要的損傷，而在對付歷多佳斯度方面，為何說火鳥號一顆可以勝任呢？因為武裝合體火鳥號和五型戰士合力便可以使出威力強大的合體攻擊，這可是必中的絕招呢！！


■有古代的靈魂向螢求助？



■對ガスト來說，火是最大的敵人呢！



■歷多佳斯度也來到這裏來。

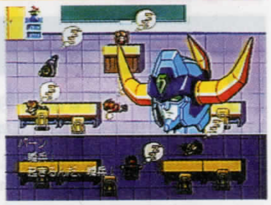
第9話 危險的睡眠（危険な眠り）

勝利條件：敵全滅／・ミ・ミ田星人全滅

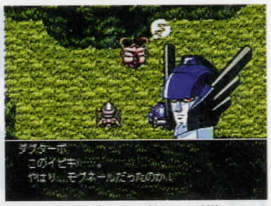
出擊機體

自軍：バーンガーン	ダグターボ	ダグシャドー	自選5機
敵軍：モグネール	ザゴス星人×7		

一天，鎮上所有的人也無故的陷入睡眠狀態，就連バーン也不知道是甚麼原因；而另一方面，《勇者指令》之中的サグターボ和ダグシャドー已經找到真正的禍首了，原來，他是一隻名叫「モグネール」的怪物，不過，這怪物本原是不應該在地球上的……不論怎樣，必定要先對付他。

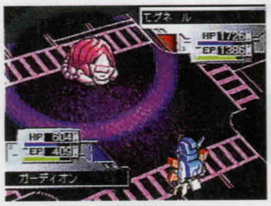

■全部人也無故陷入睡眠狀態。

然而，被ダグターボ和ダグシャドー發現了的モグネール逃到了市中心，最後，ダグシャドー也找到他了，不過，正當他要對付モグネール之時，其他的敵人也出現了。在這一戰之中，雖然是說要全滅的，不過，其實大家是不用對付那モグネール的，因為只要將其他的ザゴス星人消滅，便可以順利完過版。



■原來是外星生物モグネール所為。

其實，只要大家不接近モグネール的話，他是不會主動離開他的位置，亦即是說如果大家不攻擊他的話，他是完全不會對勇者們造成傷害的。



■モグネール的睡眠攻擊！



■ダグシャドー的攻擊力相當可觀。

SUB SCENARIO 6 爸爸努力啊！（ガンバレお父さん！）

出現條件：完成第9話後直至第11話之間
發生地點：VARS司令室
勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン	自選7機
敵軍：ホーンガイスト	サンダーガイスト
オベロン×9	ネレイド

有母親的SUB SCENARIO，亦有爺爺的SUB SCENARIO，當然不會沒有爸爸的SUB SCENARIO，而這次便是有關瞬兵爸爸的小故事，不過，真是無奇不有，因為在這個SUB SCENARIO之中，敵人的目標然是「BUSINESSMAN」，所以在街上的所有的商人也被敵人捉去，本來想反抗的瞬兵父親也被敵人捉去，而且就像先前瞬兵母親一樣被變成怪物。



■敵人的目標是商人。

這一戰和之前瞬兵救母親的一模一樣，對不可以傷害變成敵人的父親，不過，由於在四周的敵人數目也不少，所以玩者應全力對兩部隊機，這樣才是取勝的法則。然而，要不傷害瞬兵父親也不是一件易事，因為他是和玩勇者們的距離是非常近的，如不想被他纏上的話，記着一開始便要散開。


■瞬兵的父親也被捉去


■瞬兵之父終於獲救。


■在隊長機之前的便是瞬兵之父。

第10話　被狙擊的臨海工業都市（狙われた臨海工業都市）

勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　自選7機
敵軍：ソドム　ゴモラ



■積高博士這次又想出毒計了！

這次終於也輪到《太陽之勇者》之中的歹角出場了，他便是積高博士，今次他發明了一種專門吸收能源的寄生蟲，而且他更派出三獸合體魔王（ドライアス）的手下祖魯（ゾル）和修羅（シュラ）出動，而他的真正目的便是要社會因為失去電力而變成一個黑暗世界。

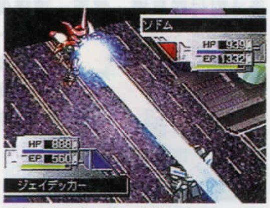
為了達成目標，他們便闖入臨海工業都市之中進行破壞，並打算將那些寄生蟲放入發電系統之中……由於有外人闖入，警號大作。當瞬兵他們便知道了第7發電廠有人入侵，便立刻出發。當瞬兵到達現場之際，修羅和祖魯亦由發電廠之中出來，於是戰鬥便開始了。


■祖魯和修羅闖入發電廠。

在這戰之中，敵人只有兩部機械人，不過，他們的戰鬥力遠在想像之外，縱言如此，可是我眾敵寡，這戰基本上是必能取勝的，玩者根本不用太過費心，不過一定要設定勇者們的應戰方式為防禦，因為兩名敵人的攻擊力是超一流的，如果不防禦的話，肯定會被重創甚至死亡，這是這戰之中唯一要注意的地方。



■敵人的另一個目的是要吸引人類的不安和恐怖能量。



■敵人的攻擊力實在非常驚人！

第11話　昆蟲大恐慌（昆虫大パニック）

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　ダグアーマー　ダグウイング　自選5機
敵軍：ザムザ×7

這次，敵人的攻擊原來是要利用一種名叫イモ蟲（芋蟲）的東西，這是一種來自宇宙的生物，來到地球之後，牠的繁殖率變得非常快……而另一方面，在行動開始之後，瞬兵便在街遇上這種イモ蟲的蛋，而且這隻蛋更在瞬兵面前孵化，幸而，《勇者指令》中的翼和森及時來到，而當翼看到這些イモ蟲之後更是大為雀躍，因為他希望可以多加研究這些奇怪的宇宙生物……



■這次敵人的攻擊是靠イモ蟲？

然而，當翼和森變身成為ダグウイング和ダグアーマー之後，大群的イモ蟲出現，而戰鬥就由這時開始。而由於這些イモ蟲是不會作遠距離攻擊的，所以只要勇者們離牠們一格之外攻擊便可以不用怕被還擊了。

BATTLE 2　勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン　ダグアーマー　ダグウイング　自選5機
敵軍：ブッショ（隊長機）　ザムザ×3

在BATTLE 2之中，イモ蟲只有3條，所以根本不用理會，「隨便」攻擊牠們也能將牠們消滅，至於隊長的ブッチョ則要小心一點，因為他的攻擊力是比較強的，然而以8敵一，如果輸的話一定是玩者本身出現問題了！



■這是一場勝的仗呢！



■只要保持這種距離的攻擊便絕對OK！

第12話　DAGWON集結！（ダグオン集結！）

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　ダグファイヤー　ダグターボ　ダグアーマー　アグウイング　ダグシャドー
敵軍：ブッチョ　ザムザ×5

因為上次的行動失敗，敵人把心一橫，決定將所有的蛋一次過的送往地上，這消息被ダグシャドー發現了，而且他立刻通知同伴前來支援，結果，在這場戰鬥之中，所有的ダグオン也齊集在這裏（其實尚欠二人的），而戰鬥亦會在這裏開始。



■敵人死心不息，再次利用ザムザ。

其實BATTLE 1可以說是第11話BATTLE 2的翻版，因為敵人亦是ブッチョ和ザムザ，不同的只是ザムザ的數量增加了少許而已。然而，只要玩者將所有的ザムザ消，ブッチョ便會撤退。

BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　ファイヤーダグオン　スーパーライナーダグオン　シャドーダグオン　サンダーダグオン　自選3機
敵軍：ガラバード星人　ザムザ×7

在BATTLE 1完結之後，新一批的ザムザ又再出現了，而就在這時，ダグドリル也來到了，而其他的ダグオン亦合體成為更強大的姿態，到了最後，ダグサンダー也及時趕到。在這場戰鬥之中，勇者們要對付的敵人之中，ザムザ的實力大家已非常清楚，所以完全不用擔心，反而是ガラバード星人，他們的HP簡直就有BOSS級的質數，可是攻擊力不足，只要有奈耐心能能取得勝利。



■在BATTLE 1之中，ザムザ全滅後ブッチョ便會撤退。



■ダグサンダー也來到了！

SUB SCENARIO 7　影之刑事

出現條件：完成第12話後直至第16話之間（第13—14話除外）
發生地點：ジェイデッカー的房間
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　ダグファイヤー　ダグドリル　ディカード　パワージョー　マクレーン　ダンプソン
敵軍：カゲロウ

近期，有一個神秘的機械人經常出現作出破壞行動，不過，由於他來去如風，所以根本無法將他捉住，而當瞬兵和炎、激和勇太談話之際，那部機械人又再出現進行破壞，所以眾人便出動。



■這便是近期出現的神秘機械人。

原來這部名為カゲロウ的機械人是一部和忍者極其相似的機械人，所以，他的行動力和CHARGE TIME亦相當短，這是他厲害之處，而他的攻擊只有兩種，分別是鎌鎖和手裏劍（飛鏢），所以他是一個非常全面的機械人。

為了要對付這個敵人，玩者最好便是盡快將他圍住，這是將他打倒的最快方法，因為他的CHARGE TIME實在太快了，如果不圍着他的話，和他游鬥實在是非常不智的，大家要小心處理。



■敵人的主要攻擊是手裏劍（飛鏢）。



■這部機械人又是甚麼來歷呢？



■原來カゲロウ是一部有超AI的機械人……

SUB SCENARIO 8 激鬥！影丸（激闘！シャドー丸）

出現條件：完成「影之刑事」後直至第16話之間（第13—14話除外）
發生地點：ジェイデッカー的房間
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：シャドー丸　カゲロウ　デッカード　パワージョー　マクレーン　ダンプソン
敵軍：アビスガード×6

在上一戰之中，眾人見到的機械人很明顯是有超AI的，所以勇太對這事非常懷疑，所以他便找田島總監查詢此事，真相實在令人非常震驚，原來カゲロウ也是由警方製作的機械人，而且這款機械人其實是有兩個的，他們分別是カゲロウ和影丸（シャドー丸），其中カゲロウ可以說試作型的機械人，而影丸便是成功製作的機械人，不過，就在影丸完成那天的晚上，カゲロウ突然失去蹤影，原來他恐怕自己會被解體，而且他亦不希望在腦（超AI）中的記憶（資料）會被洗去，所以他便開始逃亡。


■勇太他們在談論那輛機械人之事。


■原來那忍者機械人也是警方的機械人。

然而，在逃亡中的カゲロウ被影丸追上了，可是在這時敵人的伏兵出現，將二人重重圍困，幸而《勇者警察》的隊員亦已趕到，眾人便合力擊退敵人。這裏的戰鬥其實並不是非常的激烈，因為在這裏有カゲロウ和影丸，這兩部忍者機械人的實力相當高，而且CHARGE TIME非常短，所以單靠他們已經可以從容的應付所有的敵人，其他的勇者基本可以說只是陪襯而已。戰鬥之後，カゲロウ和影丸也會加入成為隊之一。


■影丸和カゲロウ的手裏劍也是一樣的。


■勇者警察又多了一名成員。

SUB SCENARIO 10 寵物誘拐事件（パート誘拐事件）

出現條件：完成「昆蟲大恐慌，再次？」後直至第13話之間
發生地點：VARS司令室
勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン　ダグシャドー　武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）　ダグウイング　ダグアーマー　ジェイデッカー
敵軍：ブテラガイスト（隊長機）　サンダーガイスト（隊長機）　ザムザ　ネレイド×6

一天，當瞬兵和廣美談話之時，知道了近期有非常多的寵物失蹤事件發生，於是他便決定要查探一下究竟發生了甚麼事，當瞬兵離開基地正要開始調查之時，他在基地入口處碰見火鳥勇太郎和勇太，原來，勇太家中的小狗也失了蹤，這事使勇太非常擔心，於是3人便一同調查這事。


■最近發生非常多的寵物失蹤事件。

終於，ダグオン一眾找到了真凶，原來又是敵人所做的「好事」，所以，戰鬥又是無可避的了。戰鬥一開始，其實是可以非常快結束的，因為敵方的隊長機就在眾勇者面前，如果玩者覺得大家的LEVEL已經足夠的話，便可以一開始便將隊長機擊毀，不過，如果是LEVEL不足的話，便要方棄面前的隊長機，改為攻擊比較遠的敵人，待消滅所有的敵人之後才對付隊長機，然而，這樣做是非常危險的，因為一上前之後，玩者便會被隊長機從後攻擊！如果做便要由玩者自己決定了。


■原來連勇太的狗也失蹤了！


■這人將會是日後的大敵！


■只要消滅這二人便可過版了。

SUB SCENARIO 9 昆蟲大恐慌，再次？（昆虫大パニック、再び？）

出現條件：完成第12話後直至第13話之間
發生地點：VARS司令室
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　ダグウイング　ダグアーマー　自選5機
敵軍：ザゴス星人×6　ザムザ×6

當瞬兵到VARS司令室之時，廣美對他說在小學那裏現時有一個傳聞，為了要查明真相（八卦才對），瞬兵便回到小學那裏查個明白，怎料來到小學之後，竟然發現那裏有ザムザ，而當翼這個「研究狂」看到ザムザ之時，更是非常的雀躍，不過，敵人就在這時候出現在街上，所以瞬兵和翼便立刻出動消滅敵人。


■吓？還有イモ蟲！？

其實，敵人是之前全出現過的，而且這些便是近期小朋友非常喜歡收養的「奇怪動物」，所以這次的事情根本可說是小朋友的「傑作」。而這場戰鬥的敵人不是太強，加上在隊中有多部已經合了體的ダグオン，所以戰鬥力完全不是問題。而大的問題便是玩者要好好的分配一下升LEVEL的次序，因為這戰是升LEVEL的好機會，玩者應派出一些LEVEL比較低的機械人出擊。


■ダグウイング的勇姿。



■イモ蟲的事終於得到解決。


■合體後的シャドーダグオン攻擊力和防禦力也非常高。

第13話 希望被染成黑暗之時（希望が闇に染まる時）

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン
敵軍：ギルディオン

近來，瞬兵經常造着惡夢，而且每次也是夢見在海濱DOME之中的事情，就是在VARS比賽當天的事，不過，在夢中他的友人竟然變成了敵人基路狄（ギルテイ），這夢使瞬兵非困擾，為了解除自己的惡夢，基路狄便駕駛着自己的機械人基狄奧（ギルディオン）出擊，進攻瞬兵等人的基地。



■瞬兵的惡夢……

這BATTLE 1是瞬兵（バーンガーン）和基路狄（ギルディオン）的單對單比拼，在這戰之中，玩者記着要將バーンガーン的應戰設定為防禦，否則一定會敗下陣來。

BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

出擊機體

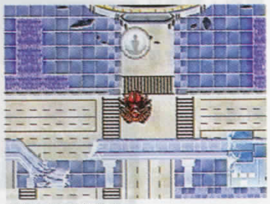
自軍：バーンガーン
敵軍：ダークギルディオン

在BATTLE 1之中被バーンガーン打敗的基狄奧，本來開始回復本性，可惜，黑暗的力量使他再一次的被控制着，原來，基路狄本來是和バーンガーン一起作戰的同伴，但是現在被黑暗的力量操縱着，身不由己……



■莫非基路狄也在造惡夢？

戰鬥又再一次展開，基路狄已經被黑暗力量變成了黑暗基狄奧，他的破壞力實在無從估計，バーンガーン在他的攻擊下根本無反擊能力，而且最後更被黑暗基狄奧擊倒，就在爆炸之前，瞬兵被一股強光帶走了……原來這光便是バーン的師匠，他為了要瞬兵變得更強，便走瞬兵讓他作進一步的修練……


■瞬兵被強光帶走……

第14話 在自己之中的敵人（自分の中の敵）

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：スコープドッグ
敵軍：ブルーティッシュドッグ　賞金稼ぎ×3



■這便是這惑星上最強的戰士·ミ·ミ田。

在基地之內的眾人縱能將バーンガーン回收，不過卻不見瞬兵的蹤影，經過バーン的解釋，大家也明白到事情的始末，然而，瞬兵又被帶到哪裏呢？原來瞬兵被傳送到一個名叫美露基亞（メルキア）的惑星之上。

當瞬兵醒來之時，他已經在都市胡度（ウド）之中，在這裏，瞬兵認識到一個人，他是這個地獄的地方之中最強悍的人，他的名字是キリコ，他是一個不相信任何人的人，然而，為了要打倒政府，他又要再次出擊了，於是，瞬兵便和其他人先行前進……

這戰並非由瞬兵出陣，而是由キリコ和他的SCOOP DOG出戰，大家可放心，這部機體的戰鬥力實在非常高，所以就算被數部敵機圍攻也不會有問題的。

BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：スコープドッグ　ブルーティッシュドッグ
敵軍：賞金稼ぎ×4　パープルベアー×4



■BLUE TISSUE DOG是BATTLE 1中最強敵人。

在BATTLE 2之中，玩者的戰鬥可以說是更加易打，因為在這戰之中，BATTLE 1中的敵人BLUE TISSUE DOG會成為同伴之中，本身已非常強的SCOOP DOG更加強，而且在這裏可以說是完全無敵的姿態勝出。



■上一戰中的敵人在BATTLE 2中成為了同伴。

SUB SCENARIO 11 擂台（バトリング）

出現條件：完成第15話後直至第22話（黃金勇者路線）之間
發生地點：VARS司令室
勝利條件：敵全滅

1回戰出擊機體

自軍：スコープドッグ
敵軍：賞金稼ぎ

2回戰出擊機體

自軍：スコープドッグ
敵軍：賞金稼ぎ×2



■這不是都市胡度……

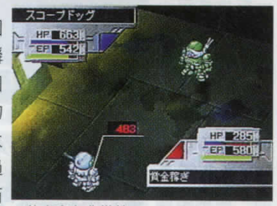
3回戰出擊機體

自軍：スコープドッグ
敵軍：ブルーティッシュドッグ

最終戰出擊機體

自軍：スコープドッグ
敵軍：スコープドッグ

這是《裝甲騎兵》最後一個出場的機會了，因為這是以瞬兵的記憶來製作的戰場，亦是給瞬兵訓練的地方，不過，敵人實在非常不濟，因為瞬兵使用的機體是SCOOP DOG，在之前的版面之中，大家已經見識過他的力了，而且因為在4場戰鬥之中，敵人的實力也是非常低，就算是在最後一戰之中的SCOOP DOG，其力和瞬兵的也有一段距離，所以這其實是必勝的4連戰。



■敵人實在非常差！



■キリコ也是敵人之一……

第15話 新的力量（新たなる力）

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　ジェイデッカー　マクレーン　パワージョー　ダンプソン　自選3機
敵軍：ダークグルティオン

鏡頭一轉，又回到原來的世界，黑暗基狄奧在街上四處破壞，要逼バーンガーン出來和他決戰，最後，勇者警察隊先行出擊，不過，黑暗基狄奧依然在破壞着，就在這時候，バーンガーン已經修理好了，而瞬兵亦剛巧回到現實世界之中，於是他便立刻出動和基狄奧決一雌雄。

不要以為只是對付黑暗基狄奧一個敵人便輕敵，其實大家也見識過他的厲害，事實上他是極其難對付的敵人。無論如何大的攻擊，亦只能給與基狄奧1的破壞而已，最後，バーンガーン更會再次被基狄奧擊倒……

BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　自選7機
敵軍：ダークギルティオン　ガニメデ（飛行形態）×8

當バーンガーン在BATTLE 1之中被打敗了之後，基地之中便傳來訊息，原來他們已經成功為バーンガーン製造了新的武器，而在接收到新武器之後，BATTLE 2便正式開始，在這戰之中，敵人除了是黑暗基狄奧之外，亦有其他的飛行敵人，不過，在這裏黑暗基狄奧的裝甲明顯的弱了，而且有了新武器的バーンガーン是絕對可以和黑暗基狄奧匹敵的。至於其他的敵人，交給其他的勇者對付便可以了。


■基狄奧四出破壞！



■這是バーンガーン其中一種新武器。



■基地眾人為バーンガーン製造了新的武器！

第16話 被狙擊的古代遺跡（狙われた古代遺産）

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅（其實只用擊倒一機）

出擊機體

自軍：バーンガーン　ジェイデッカー　マクレーン　パワージョー　ダンプソン　ドリルボーイ　自選2機
敵軍：歷多佳斯度（レッドガイスト）モーリエ　ブッチョ

在這戰之前，出現的人竟然是在寵物失蹤事件之中出現過的神秘男子，原來這人亦是來地球吸取星體能量的，所以，他的目標是和ブッチョ等人一樣的，而且他更喚七重變形體出來，不過，七重變形體並不願和他們同合污，所以他便離去了……

ブッチョ等人的目標——釋出點便是古代遺跡，所以勇者警察隊便出動阻止他們的行動，然而，他們的實力有限，而這時候，他們的新同伴ドリルボーイ來到。其實，在BATTLE 1之中，只要擊倒一部敵機便可以過版了。

BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

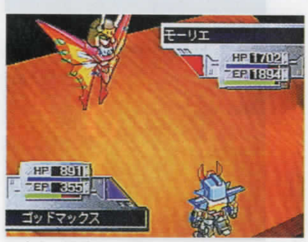
出擊機體

自軍：バーンガーン　七重變形體（セブンチェンジャー）
敵軍：歷多佳斯度（レッドガイスト）　ブッチョ

在BATTLE 1之中被擊毀的敵機是不會在BATTLE 2之中出場的，而且在這戰之中，之前保持中立態度的七重變形體亦會加入成為隊員之一，使勇者一方的戰鬥力大大增加。



■這不是在之前出現過的人嗎？



■小心！這戰之中的敵人全是BOSS級的！



■他便是七重變形體的駕駛者。

SUB SCENARIO 12 決戰！海濱DOME（決戦！海浜ドーム）

出現條件：完成第16話後直至第20話之間
發生地點：ダグオン的房間
勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：ダグファイヤー　ダグシャドー　ダグウイング　ダグターボ　ダグアーマー　ダグサンダー
敵軍：ワルキオン（隊長機）　ワルキオン×4

這一戰真是非常古怪的，因為這是《勇者指令》對《黃金勇者》之中的惡黨——「惡太」（ワルター）的決戰，不過，這場戰鬥並不易的，因為在戰鬥開始時，本來只是有一部ワルキオン的，不過，他會分身成為5個，最原本的一個便是隊長機，只要擊毀這部「隊長機」便能完成這場戰鬥。

在戰鬥之中，大家除了要記着隊長機的位置之外，亦要小心，因為每隻分身也有着和隊長機一模一樣的戰鬥力和HP，所以，不論從那一方面看，所有的敵人其實也是有着BOSS級的戰鬥力的。另一點玩者要小心的是ワルキオン的「實力」，因為這部機體的「CRITICAL率」是非常高的，如果給他的攻擊打中多次，就算是最強橫的勇者也要倒下來呢！



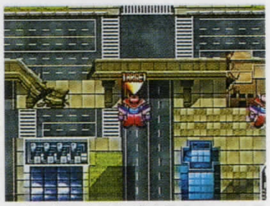
■ワルキオン的確是一部非常強橫的機體。



■惡太終於也出場了。



■嗯…這不是惡太的經典對白……


■請記着這才是隊長機啊！

SUB SCENARIO 13 虎·虎·虎（トラ·トラ·トラ）

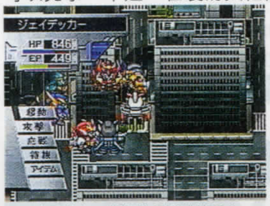
出現條件：完成第17話後直至第20話之間
發生地點：ジェイデッカー的房間
勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン　ジェイデッカー　スーパービルドタイガー
敵軍：歷多佳斯度（レッドガイスト）（隊長機）　ホーンガイスト　アーマーガイスト　プテラガイスト　サンダーガイスト　ティタンII×3

原來，一直以來田島總監也有一件事是沒有說給勇太知道的，為了要向他查個明白，勇太便和瞬兵一同往找田島總監，從他口中，二人得知原來戰鬥力平平的4部勇者警察是可以合體成為威力驚人的「超級建造虎」（スーパービルドタイガー），就在這時候，歷多佳斯度又在街上進行破壞，於是，眾人立刻出動。

在這戰之中，隊長機便是戰鬥力最高的歷多佳斯度，所以只要合力攻擊他便可以完事，不過，在裏的其他敵人也是非常「有肉食」的，尤其是些恐龍機械人，此外，合體了的超級建造虎和J狄加便可以使出一招非常驚人的合體技，只要二機站在一起便能使用，其破壞力實在驚人，不過，使用的EP亦是非常驚人呢！



■一定要站在一起能使用合體技呢！



■究竟田島總監有甚麼秘密呢？


■田島的審美觀實在令人發笑。


■原來4部機體是可以合體的。

第17話 地球之歌

BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　泰丹X（ダ·ガーンX）　ペガサスセイバー　ランドバイソン　ジェイデッカー　自選3機
敵軍：歷多佳斯度（レッドガイスト）　モーリエ　ブッチョ

在火山位置，又有一個釋出點被敵人發現了，所以泰丹便要出動阻止敵人的行動，否則地球便會有機會被毀滅，不過，在眾人面前出現的敵其實也不易付的，他們在之前的戰鬥之中也曾出現過的了，其中最強的可以說是歷多佳斯度，不過，由於這戰之中是以8敵3，所以應該可以應付了，而玩者優先要解決的當然是要對付歷多佳斯度，之後便是ブッチョ，因為他們是戰鬥力最高的2人。小心！因為這是火山地帶，所以，

BATTLE 2　勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン　泰丹X（ダ·ガーンX）　ペガサスセイバー　ランドバイソン　ジェイデッカー　七重變形體（セブンチェンジャー）　自選2機
敵軍：ガスト（隊長機）　オベロンII×6

在BATTLE 2之中，剛才和星史吵鬧的恩查（ヤンチャー）也為了保護地球而加入戰鬥，而戰鬥的目標只有一人，便是那多次出場的ガスト了！而要對付這戰的敵人實在非常易容，不過，最要小心的依然地形問題，在左右兩邊的敵人最好用飛行機體對付，其餘的則全力對付ガスト。



■恩查和星史一言不合……



■七重變形體將會是一部非常有用的機體。



■ペガサスセイバー是隊中非常珍貴的飛行體。

SUB SCENARIO 14 大地之勇者

出現條件：完成第17話後直至第20話之間
發生地點：ダ·ガーン的房間
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：泰丹X（ダ·ガーンX）
敵軍：歷多佳斯度（レッドガイスト）

一天，在瞬兵和星史在談話之中，星史突然問及瞬兵是否知道有關「恐龍墓場」的事，原來，在恐龍化石之中，是藏着一個勇者的，他便是守護着大地的勇者……

原來，在之前螢亦向星史提及過在恐龍墓地之中，有一些古代的靈魂在呼叫着，他們要幫忙的，而當星史來到恐龍墓場之時，在他面前出現的是一副非常巨大的恐龍化石，星史亦感覺到恐龍化石的氣息。可是，就在這時，歷多佳斯度又再出現了，為了要保護恐龍化石，星史便呼喚泰丹出擊。

由於這是泰丹X和歷多佳斯度的單打獨鬥，所以是不難打的，只要玩者預備足夠的回復道具便可以了，因為只要使用防禦體勢，所受到的損傷是不會太大的。


■星史竟然提及恐龍墓場的事。



■為了保護恐龍化石，泰丹再次出動。


■原來螢也向星史提及過大地靈魂之事……



■在化石之中果然有勇者的存在。

第18話　黃金勇者登場

勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン　天魁黃金勇者（スカイゴルドラン）　神王斯柏里昂（ゴッドシルバリオン）　艾班查（アドベンジャー）　自選4機

敵軍：ワルキオン（隊長機）　ワルキオン×4

故事一開始，惡太又再次出場了，因為他又在找尋能量石的下落，而他的手下嘉尼爾卻說在附近曾有一些類似使用能量石復的勇者的模樣，這消息令惡太非常高興，為了這個原因，惡太又要出動了。



■惡太又在四出找尋能量石。

而事實上，嘉尼爾所知道的是「勇者之石」，亦即是喚醒泰丹等勇者的石頭，而並非惡太真正要尋找的「能量石」，當他知道之後，他竟然不相星史的說話，而且更出動械人要逼他們交出「能量石」。這時候，真正的黃金勇者主人拓矢等三人終於也來到了，為了要阻止惡太的行動，於是真正的黃金勇者要出動了。



■一出場便是天魁黃金勇者。

這次的戰鬥又是和之前的一樣，惡太的機械人ワルキオン會分身成為5部機械人，同樣，將真正的隊長機擊毀便能過版。當然，第一次出場，當然要多用《黃金勇者》的機械人，這樣玩才有樂趣呢！


■噢！又分身了！



■嘩！超級龍牙劍啊！

第19話　被穩藏的傳說（秘められた伝説）

勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン　泰丹X（ダ・ガーンX）　七重變形體（セブンチェンジャー）　自選5機

敵軍：歷多佳斯度（レッドガイスト）（隊長機）　ダークギルディオン　オベロンII×5

狡猾的歷多郎竟然利用恩查的好奇心，希望可以引上杉星史和泰丹出來，將他們一網打盡，怎料，恩查然自己一個人負約，幸而，瞬兵和星史也趕到了，可是，敵人亦有備而戰的，而歷多佳斯度的助手竟然是黑暗基狄奧！



■究竟恩查要找尋的是甚麼秘密呢？

這次要攻擊的目標是歷多佳斯度，所以，就算是黑暗基狄奧也是配角而已，不過，由於其經驗值非常高，所以，消滅他是絕對有「着數」的。至於其他的敵人，由於是屬於改良型的，所以亦要稍加提防，而且這些改良型的機體就連經驗值也是「改良」過的，絕對是升LEVEL的極品。



■原來這是一個陷阱！

而由於敵人和勇者的距離是比較遠的，所以在這裏最好派出一些有高移動力的勇者出動，例如是影丸等的勇者便是上上之選！而隊長機歷多佳斯度因為多數會維持在上方的行動模式，所以，最後才消滅他吧！



■救走歷多佳斯度的飛碟是誰呢？


■忍者的移動絕對可以使戰鬥時間縮短。

SUB SCENARIO 15　少女的戀愛！（恋せよ乙女！）

出現條件：完成第18話後直至第22（黃金勇者路線）話之間
發生地點：ミ・ミ・ミ・ミ田的房間
勝利條件：敵全滅

出擊機體

自軍：バーンガーン　天魁黃金勇者（スカイゴルドラン）　神王斯柏里昂（ゴッドシルバリオン）　艾班查（アドベンジャー）

敵軍：ウサリンMK II

當瞬兵到黃金勇者的房間之時，拓矢遊說瞬兵和他們一同前往找尋能量石，不過，當他們到目的地之後，在他們面前的竟然是惡太和莎娜娜，為了要得到能量石，拓矢等唯有喚出黃金勇者，將能量石取到手。



■噢！莎娜娜真是痴心啊！

在這戰之中，勇者們要對付的不是惡太，而是一心要維護惡太的莎娜娜，大家不要小覷這個小女孩，因為她使用的機械人實在是非常強橫的機體，其攻擊力之強是非常少有的，所以，最好還是合4人之力來對付她比較安全一點。



■黃金勇者全員集合！

不過，這機械人真是相當的厲害，除了有非常強的「紅羅蔔砲」之外，也有一招非常可愛的「大槌」攻擊，所以玩者怎樣也不能逃避和她作正面衝突，還是努將她消滅為佳！



■這隻「小兎子」的攻擊絕非等閒。



■為保護惡太，莎娜娜全力出擊！！

第20話　INTERMISSION（インターミッション）

勝利條件：擊倒隊長機

出擊機體

自軍：バーンガーン　自選7機

敵軍：ガスト（隊長機）　ブッチョ　ティタンII×6

「INTERMISSIION」，就如字面的解釋一樣，這只是「間場」的一話，所以劇情方面亦比較輕鬆，而一開始便是バーン的身體驗查，因為一直以來他也參與不同的戰鬥，驅體或多或少也有一定的損傷，所以定期的驗查是必要的。



■真是連勇者也要作身體驗查。

由於沒有事可做，所以所有的勇者（或是主人）也聚首一堂，而且這亦是眾人一作戰以來第一次「齊人」，所以大家便告藉這個機會自我介紹一番，在這裏，玩者可以一次過看齊所有已出場的勇者的變身過程，這真是一個非常難得的機會呢！



■第1個介紹的是宏太的EX KAISER。

不過，當介紹到瞬兵的バーンガーン的時候，敵人來襲，所以大家也要出動了。這次敵人竟然又選擇在「彩虹島」出現，而且這場戰鬥可說是決定日後去向的一版，不過，在戰鬥方面是沒有多大改變的，最重要的是在完成戰鬥之後選擇跟隨「旋風寺舞人」又或是留在原來的世界……



■大家會怎樣選擇呢？



■原來有敵人來侵襲！

未完待續

發行商：EIDOS
發售日：發售中
ACT／MEM／對應震動手制

TEXT：古拉拉_B
協力：TIME RELEASE人物
ILLUSTRATION：SONIC SUBMARINE

《盜墓者 III》攻略第三回

故事概要

不經不覺LARA已來到第三個冒險區域，現正朝着土人傳説中的神殿進發，找尋另一件秘寶。

SOUTH PACIFIC地區第四關攻略～「TEMPLE OF RUNA」

這關的主要目的是打開接近起點左邊的門，但是設定卻要玩者們，繞個大圈才能到達，這個遊戲真是……閒話少説，開始！

開始不久，右邊就會有兩位土人做帶路，但是帶着他們太麻煩了，解決了他們後便沿着他們身後的路走吧。到達頂部會看見一個斜坡，滑下去之前要有心理準備，因為下面的房間內有一個不斷滾動的刀刃，若碰到一下就會變成肉醬意粉的原材料。

在房間的牆壁上有四個機關，全部開動後便可開門。避過的方法是站貼在房間的角落，不過也可以試試站在刀刃的空隙避過，但比較危險。開動了其中一邊的機關後，站在較斜的位置，然後跳過刀刃到達另一邊牆壁。記緊一點，開動了所有機關後，刀刃也不會停下來的，要盡快離開。

滑過另一度斜坡，便會到達另一個較小的房間。上面會有一度針刺天花壓下來，先拉動石頭掌着，之後便可安全地開動牆上的三個機關。

通過門後，往左邊看會發現一塊「會滾動LARA變成柿餅專用石頭」一塊，它只會在LARA開動機關後才會活動的。

開動機關後，便要往機關的另一端走，小心兩傍的地板會掉下。走過門後，另一塊巨石會追至，同時地面近牆兩邊的地板是會裂開的，用DASH走到起點附近，會發現土人再次出現，相信大家都猜到不是解決他們那麼簡單吧。

再次走上那條樓梯，在頂層時往牆壁用跳＋抓緊，然後橫移到盡頭，便可到達這關的SECERT POINT。

現在是時候和BOSS一決勝負了，準備一下然後往起初不能進入的門，滑下去便會到達BOSS的房間。

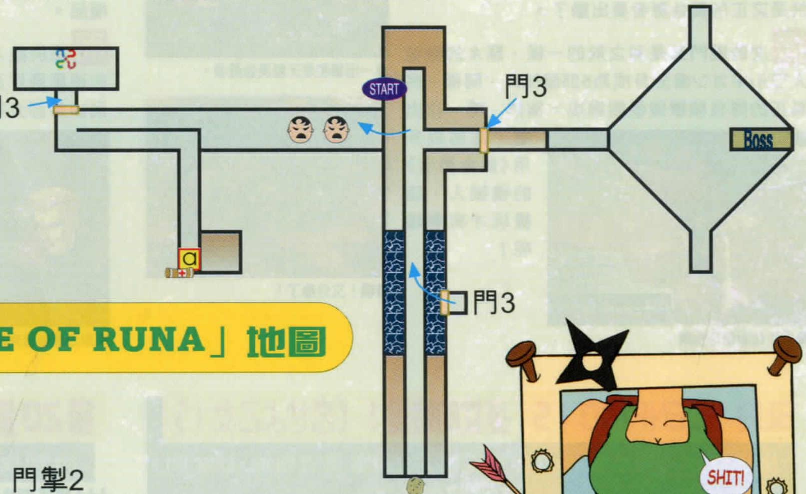
BOSS會在玩者接近時才會開始活動，當他轉身過來時，便要立即往左或右「側手翻」(按□後再按←或→)，否則會被他的「超天然發電機能量外洩」而一擊斃命……

在「側手翻」的同時，大家記得讓BOSS知道你的存在，方法就是將手上的子彈全數送給他，大約20發DESERT EAGLE就可以完事。

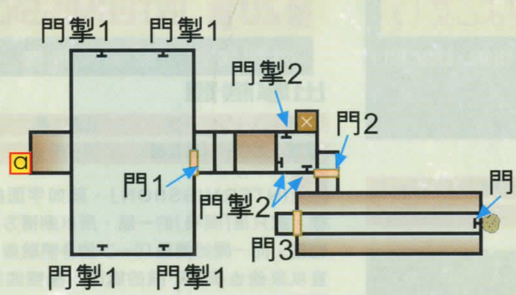
但是中途他會召喚一隻綠蟲，要先解決綠蟲才可以再攻擊BOSS的。

BOSS煙消雲散後，會留下一支「ORG DAGGER」，拿了便可過關，但小心拿失足跌在後面的………(正如筆者第一次打死他時……)

現在來到最後一個地區，亦是較短的一個——「NEVADA」。



「TEMPLE OF RUNA」地圖





NEVADA地區第一關攻略——「NEVADA DESERT」

除了這一關外是沙漠外，在NEVADA地區的其餘地區都是AREA 51般的秘密基地，而敵人都是人類，其實有甚麼關係呢？主要是可以拿到道具，及人類會「死纏爛打」和「爬牆」已矣。

開始時LARA是身處沙漠的，不久便會有兩隻禿鷹出現，大家可以試試拿起自己的DESERT EAGLE，上演一場沙漠之鷹大戰，不過牠們捱了兩發子彈便有如爛泥一團的倒在地上……

另外是要小心草叢中的小蛇，處理方法和之前遇到的一樣，若不幸被咬中，應以藥包消立即消毒。

往分支路的右邊走，便會發現一個小山洞，而左邊是一團浮泥，不用想了，是跳不過的。在沿小山洞的路直走，中途會遇到一個可推動的石，推一下便會發現一排子彈(筆者一直奇怪：「為甚麼可以放在這樣的位置呢？」)這亦是到達SECERT POINT之前必先做的。

之後會發現不遠處地上會有一個缺口，跳一步之後，沿級邊滑下便可以到達第一個SECERT POINT。拿了地上的東西，及解決了那些蛇之後，將石塊推一下，便可離開。

沿路走到一個較闊的空間，會看見一個鐵箱。走到鐵箱的附近，便會看見有一架隱形戰機飛過(不要想了，打不中的)，在鐵箱的右邊，走到懸崖傍便可以用助跑跳到達對面。

在山邊小路的盡頭，會有一堆草，小心裏面的小蛇。再跳過對面，便可到達起點附近的浮泥。小心地上有一個很難看到的缺口，滑下去後，用助跑跳＋抓緊到達對面的石柱，爬到頂部，中途會再遇到一條蛇。

在鐵箱的頂會有一個缺口，跳下去，會發現下面是水池。水路盡頭是一個陝谷，於河邊往右邊跳，在轉角處會有一塊凸起的石頭，用普通跳＋抓緊便可爬上去。

再沿着路走到盡頭，往左邊看會發現可爬的牆壁，爬下去，在中途的陝縫橫移，再跌下去便可以到達SECERT POINT。但是之後要再走一次剛才的山路。

跌進水中後，往瀑布的方向游，會發現左邊有一塊可上岸的紅色石頭，爬上去較高的地方，然後向對面用助跑跳(記着不要加抓緊，否則會再次掉進水中)。

回到剛才SECERT POINT附近，不要掉下去，往另一個方向跳。身傍的草叢中會有蛇，及禿鷹數隻(相信大家在第一次經過時已解決了牠們吧)。

來到轉角處，最好先SAVE一次，在面前的斜台附近，向左跳(不要掉進斜台後面的缺口)，然後往下滑及即時抓緊陝縫，便可以橫移到一個藍色天花的位置。

小小知識其之八

若發現牆壁或地板之類閃出藍色的光，可能是附近有SAVE GEM。

沿着天花爬到可爬的牆，滑下時記得抓緊，之後便可以到達一個有引爆器的山洞。後面會發現SAVE GEM，之後面向瀑布，往斜台跳，在滑下時抓緊，之後會發現下面有通路，通路盡頭有一度可爬的牆。爬到中段使用後胸翻，來到一個可站腳的地方。

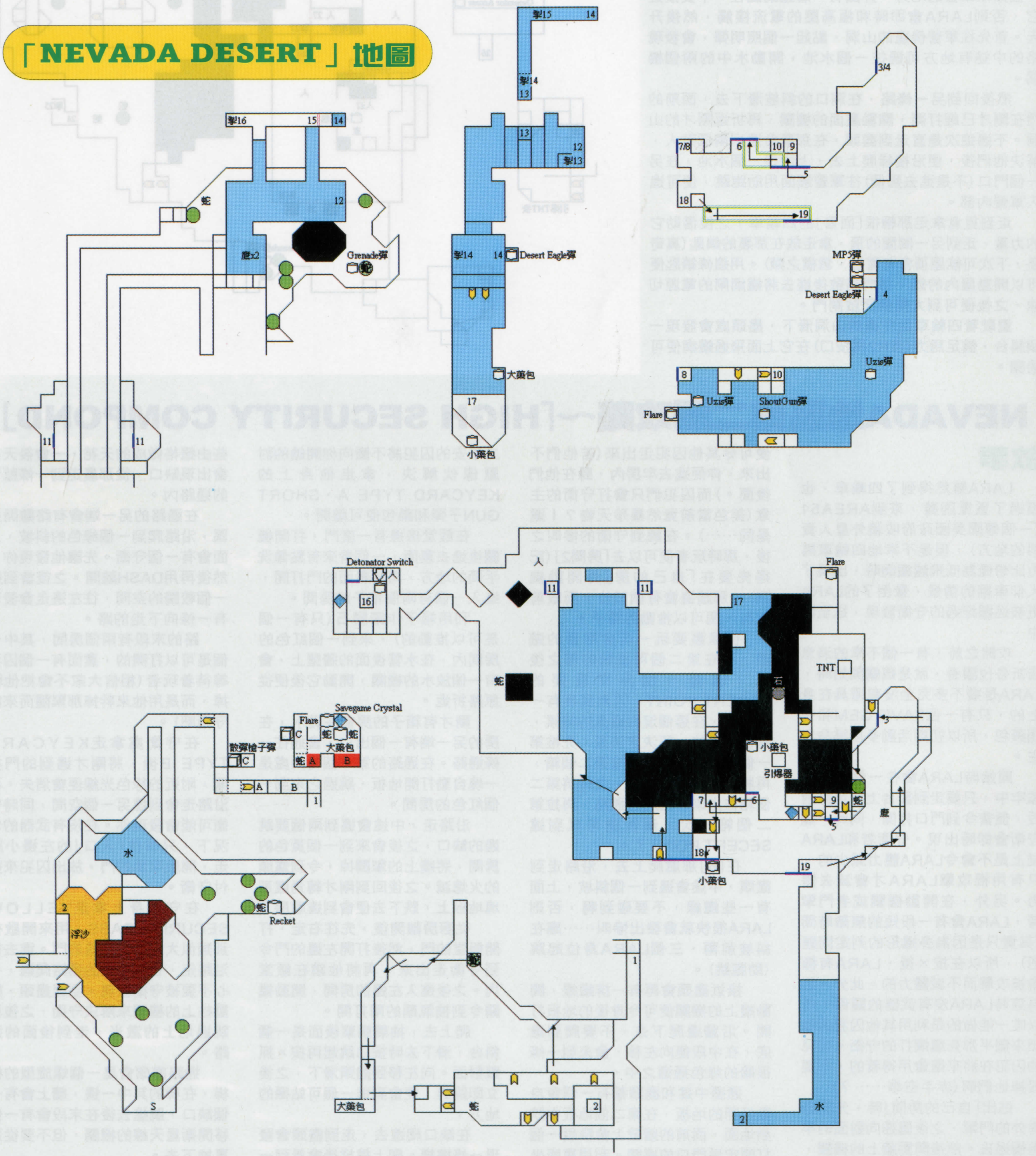
望向牆的另一方，兩個瀑布中間有一個平台，跳過去後立即再按口跳到對面(否則會掉到水中)，站在該處向瀑布內的一個小平台用助跑跳(面向瀑布時，它會在右邊)，之後再利用水面的石頭踏腳，來到瀑布的內部(水底會有強烈的水流，最好在跳之前先SAVE一次)。

就在上岸後不遠處，會看到一個要伏下爬才可進入的地方，就在角落處有地方可以爬上去的，那裏就是第三個SECERT POINT了。SECERT POINT不遠處有一個山洞，裏面有一部下降了的電梯，要遲一點開動了機關，才可以取得裏面引爆器的鎖匙。

之後再向前走，不久便會發現一個水車和一個樣子木獨但具殺傷力的傢伙，還看甚麼？開鎗吧！在水車的另一邊爬上去，沿路走到一個類似水壩的地方，這次會有兩隻禿鷹想試試玩者的鎗法。

走到「L」字形的水池底(即有兩

「NEVADA DESERT」地圖



個排水口的下面)，角落處有一個機關，開動它，然後回水面將空氣儲滿，因為之後有一段頗長的水路要走。水中的門會在開動機關後打開，裏面有兩個機關，要兩個都開了才可以打開盡頭的門。上岸後，在通路的盡頭有一個機關，會令電梯升起。

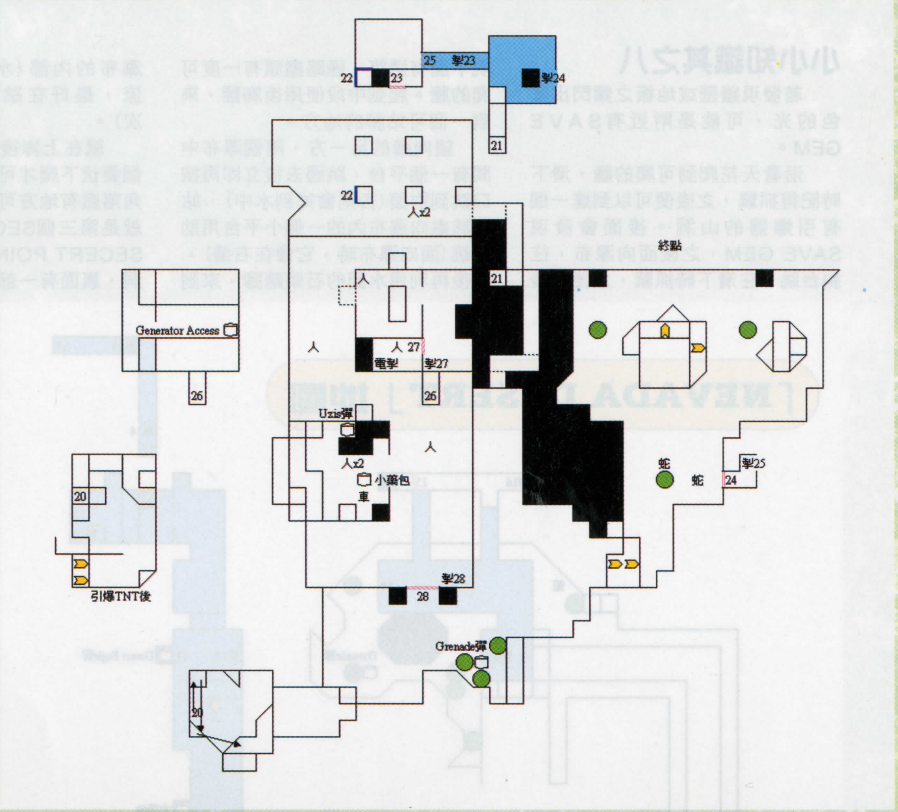
折返剛才電梯的位置，小心這時突然出現的敵人。拿到鎖匙後便可離開。利用鎖匙啟動引爆器，小心面前會有一塊石頭滾下，應在啟動後向左用側身跳避過。

沿路下去，盡頭的天花會被剛才的引爆炸開，之後找一塊可以踏腳的石，跳上較高的位置。沿路走會發現一個類似軍營的地方，外圍有一層鐵網圍住，不要接近它，否則LARA會即時和極高壓的電流接觸，然後升天。首先往軍營傍邊的山洞，點起一個照明彈，會發現路的中途有地方可通往一個水池，開動水中的兩個機關。

然後回到另一條路，在洞口的斜坡滑下去，面前的門在剛才已經打開，開動裏面的機關，再折返剛才的山洞。不過這次是直走到盡頭，在那裏會遇到兩個敵人，解決他們後，便沿樓梯爬上去，上面是一個水池，在另一個門口(不是進去那個)往軍營裏面用助跑跳，便可進入軍營內部。

走到貨倉拿走那輛很「面善」的四輪車，之後借助它的力量，走到另一間屋的頂，拿走放在那裏的鎖匙(真奇怪，下次可能屋頂會有電視、雪櫃之類)。用這條鎖匙便可以開動屋內的鎖，待門開啟後進去將鐵網閘的電源切除，之後便可以大閘傍開啟閘門。

駕駛着四輪車從左邊的山洞滑下，盡頭處會發現一個斜台，儲足馬力(按R2再按口)在它上面飛過鐵網便可過關。



NEVADA地區第二關攻略～「HIGH SECURITY COMPOND」

故事

LARA雖然得到了四輪車，也經過了重重困難，來到AREA51(一個傳聞美國政府收藏外星人資料的地方)，但是不幸地四輪車馬力比想像為低飛越鐵網時，出現了人仰車翻的情景，暈倒了的LARA更被巡邏經過的守衛發現，送至獄中……

攻略之前，有一個不幸的消息告訴各位讀者，就是這關開始時，LARA是幾不多完全沒有道具在身上的，只有一個SAVE GEM和一個藥包，所以初期活動多以逃命為主。

開始時LARA會在一個黑暗的監牢中，只要走到窗台上綠色線附近，便會令到門口打開，同時一個守衛會即時出現。守衛若和LARA碰上是不會令LARA體力減少的，只有用棍攻擊LARA才會減去體力。另外，在開動機關或者門掣時，LARA會有一段短的無敵時間(其實只是因為多邊形的判定問題吧)，所以在按×後，LARA有機會被攻擊而不減體力的。此外，因為這時LARA沒有武器的關係，所以唯一能做的是利用其他囚犯的拳頭來擺平那死纏爛打的守衛。這兒的囚犯在將來還會用得着的，不要殺掉他們啊(赤手空拳……?)

逃出「自己的房間」時，先開動房外的門掣，之後儘速向對面的牢房衝過去。然後開動牆上的機關，便可令其他囚犯走出來(若他們不出來，你便進去牢房內，躲在他們後面。)而囚犯們只會打守衛的主意(美色當前竟然暴殄天物?!還是同……)。在聽到守衛的慘叫之後，那時玩者便可以去「房間2」(記得先要在「自己的房」外開動機關)，那牆邊會有個凹位，而眼前就有一個可以推動的箱子。

在這裏要玩一玩倉庫番的遊戲，而在第二個可推動的箱之後面，就是一個非常重要的SECERT POINT，因為那裏有一個藥包，在這個沒有道具的時候，是很重要的。解決方法是：先推第一個箱一次，然後開推第二個箱，再將動第一個箱二次，之後將第二個箱拉出來，再爬過通路，再拉第二個箱一次，最後便可以到達SECERT POINT了。

在「6」那處爬上去，沿路走到盡頭，中途會遇到一個斜坡，上面有一些鐵線，不要碰到啊，否則LARA很快就會發出慘叫……應在斜坡前兩、三個LARA身位起跳(助跑跳)。

接近盡頭會再有一排鐵線，開動牆上的機關便可令身後的地板打開。沿牆邊爬下去，不要爬到最底，在中段便向左移，會來到一條很暗的綠色通道之中。

通道中途和盡頭都有一個會自動打開的地板，在第二個地板中跌到地面，面前的牆壁上會發現一個打開牢房門口的機關。利用裏面坐立不安的囚犯將不斷向你開鎗的討厭傢伙解決，拿走他身上的KEYCARD TYPE A、SHORT GUN子彈和藥包便可離開。

在飯堂傍邊有一度門，打開機關後進去裏面，一個看來有點像洗手間的地方，再將裏面的門打開，進入一個有兩個箱子的房間。

利用箱子作踏腳石(只有一個是可以推動的)，來到一個紅色的房間內，在水管後面的牆壁上，會有一個放水的機關，開動它後便從原路折返。

剛才有箱子的房會注滿水，在房的另一端有一個出口，會通往一條通路。在通路的第一個轉角處是一塊自動打開地板，跳過它來到一個紅色的房間。

沿路走，中途會遇到兩個要跳過的缺口，之後會來到一個黃色的房間，將牆上的掣關掉，令到爐頭的火熄滅。之後回到剛才轉角處那塊地板上，跌下去便會到達廚房。

從廚房離開後，先往右走，打開飯堂的門，然後打開左邊的門令到守衛走出來，再將他鎖在飯堂內。之後進入左邊的房間，開動機關令到抽氣扇的閘打開。

爬上去，抽氣扇葉後面是一個斜台，滑下去時按口跳起再按×抓緊對面。向左移到盡頭滑下，之後立即跳起，便會到達一個可站穩的地方。

在缺口爬進去，走到盡頭會發現一條樓梯。爬上樓梯後會看到一些由鐵格做成的天花，一會後天花會出現缺口，從那裏走到一條藍色的通路內。

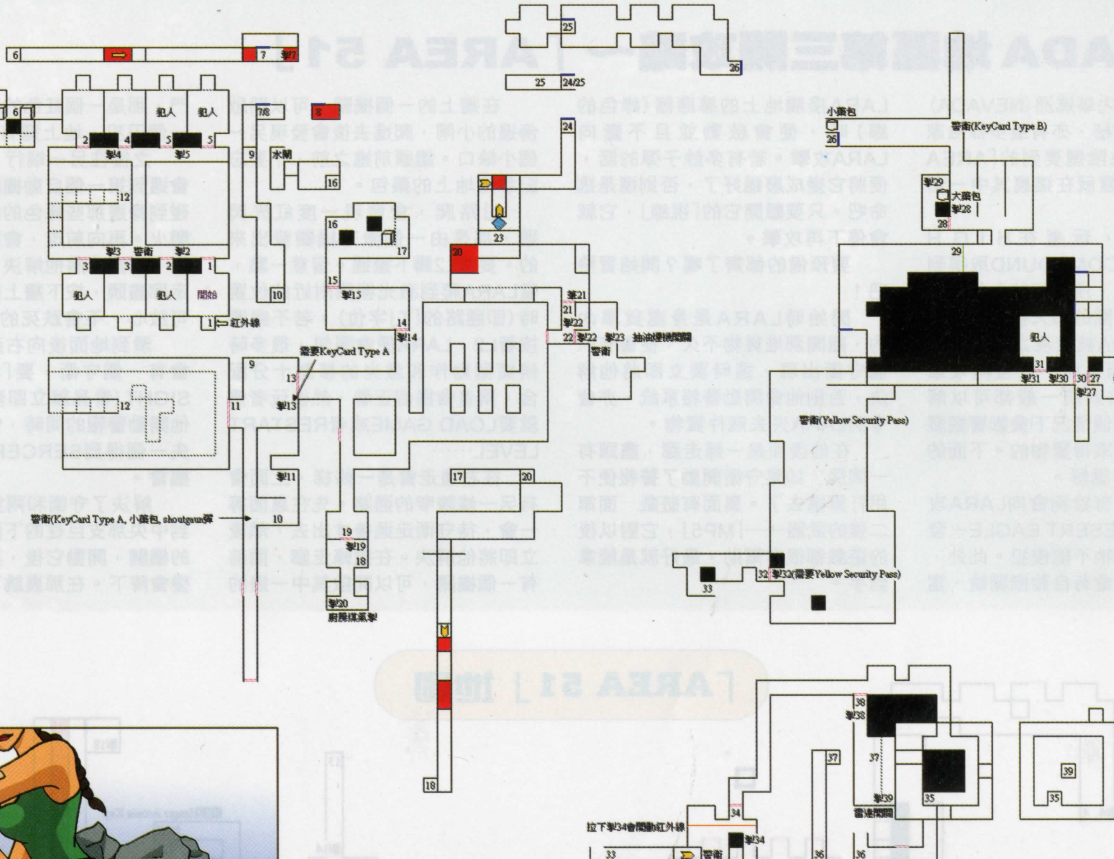
在通路的另一端會有一段路離開這區，沿路爬到一個綠色的斜坡，上面會有一個守衛。先讓他發現你，然後再用DASH離開。之後會到達一個較闊的空間，往左邊走會發現有一條向下走的路。

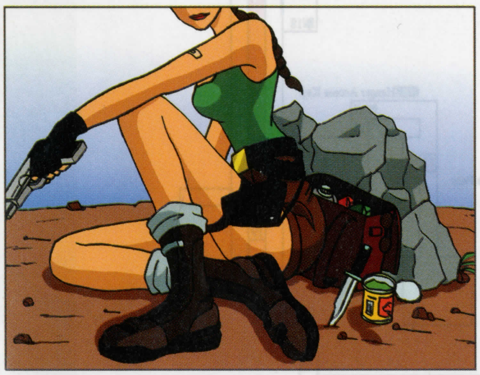
路的末段有兩個房間，其中一個是可以打開的，裏面有一個囚犯等待着玩者(相信大家不會把他幹掉，而是用他來幹掉那緊隨而來的守衛吧)。

在守衛處拿走KEYCARD TYPE B後，將剛才遇到的門打開，附近的綠色光線便會消失，再沿路走會到達另一個空間，同時守衛可能會發現你。在沒有武器的情況下，只有往「入口」的左邊小路走，開啟牢房的門，放出囚犯來對付守衛。

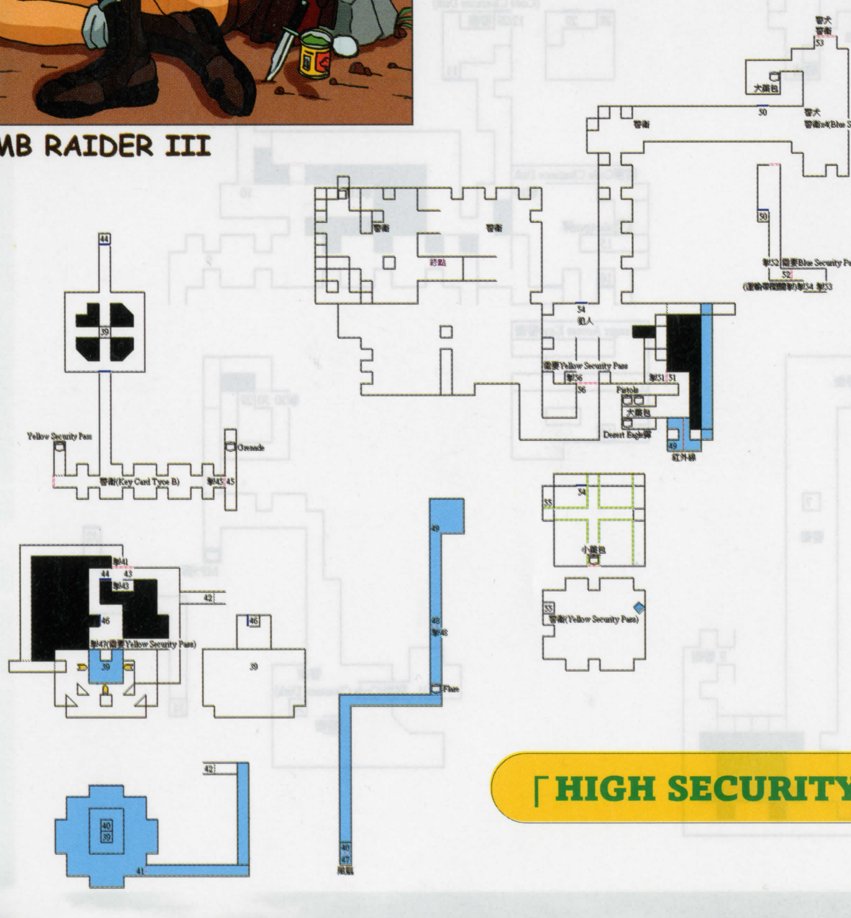
在守衛身上拿走YELLOW SECURITY PASS，用來開啟在那類似大炮的塔傍邊的門。進去後沿路走，在右手邊的通路爬過，小心不要被守衛發現。到達盡頭，開動柱上的機關來解決守衛，之後再跳過地上的激光，走到後面的通路。

通路盡頭會是一個螺旋型的樓梯，在梯的其中一邊，牆上會有一個缺口，跳進去後在末段會有一個移開衛星天線的機關，但不要從那裏掉下去。





TOMB RAIDER III



在剛才開始螺旋型樓梯的地方跌到地面(最好是體力全滿時)，找到牆上那條梯後，沿路走會到達一條走廊，會有一個守衛看守。在他不發現的情況下(其實他不會發現玩者的，只會在玩者身傍走來走去，忙個不亦樂乎)，到右邊的小缺口中拿走SECURITY PASS。

回到剛才衛星天線的底部，從紅色的通路出發，走到一間有樓梯在柱上的房間內，使用剛才得到的SECURITY令到天花的門打開，再開動走廊盡頭的機關，便可從衛星傍邊的地上缺口跌到水中。

下面的水池中央會有一條路離開該區。在水路末端上岸時小心有些激光會令LARA受傷。再進入另一條水路後，在盡頭會發現一個貨倉。爬到箱的上面，會發現一個機關可開啟身傍的門，而裏面則有一支PISTOL和一支DESERT EAGLE。

沿着貨倉的斜路走，盡頭會有一個守衛和一隻狼狗，不要接近牠們。爬上傍邊的梯會到達一個房間，可以將上面運輸帶的箱送到貨倉內，利用它們作踏腳石，再爬天花到達貨倉的頂部，便可以找到一個YELLOW SECUIRTY PASS。

利用PASS開門後會看見一架貨車，只要走到車廂內便可過關。

「HIGH SECURITY COMPOND」地圖

NEVADA地區第三關攻略～「AREA 51」

終於來到內華達洲（NEVADA）中被譽為最神秘，亦有最多探險家冒想會死的危險還要到的「AREA 51」了，而秘寶就在這裏其中一個隱閉地方……

開始時，玩者在HIGH SECURITY COMPOUND取得到道具仍在手中，所以可放心作戰，但是要留意這關的敵人都有一個特性，就是LARA被發現之後，他們會先開動警報系統，之後再攻擊LARA。警報系統一般都可以解除，但是某幾個情況下會影響遊戲的流程，甚至取得寶物的。下面的攻略會再逐一講解。

這一關還有狼狗會向LARA攻擊，但是用DESERT EAGLE一發子彈就可以令牠不能侵犯。此外，就是有些地方會有自動機關鎗，當LARA接觸地上的感應器（綠色的線）時，便會啟動並且不斷向LARA攻擊。若有多餘子彈的話，便將它變成廢鐵好了，否則還是逃命吧。只要離開它的「視線」，它就會停下再攻擊。

要預備的都齊了嗎？開始冒險吧！

開始時LARA是身處貨車內的，離開那堆貨物不久，便會有一個守衛出現，這時要立即將他解決，否則他會開動警報系統，亦會令到LARA失去幾件寶物。

在他後面是一條走廊，盡頭有一間房，如果守衛開動了警報便不用打算進去了。裏面有遊戲　面第二強的武器──「MP5」，它對以後的遊戲都很有幫助，最好就是能拿到手。

在牆上的一個機關，可以開啟傍邊的小閘，爬進去後會發現另一個小缺口。繼續前進之前，不要忘記拿走地上的藥包。

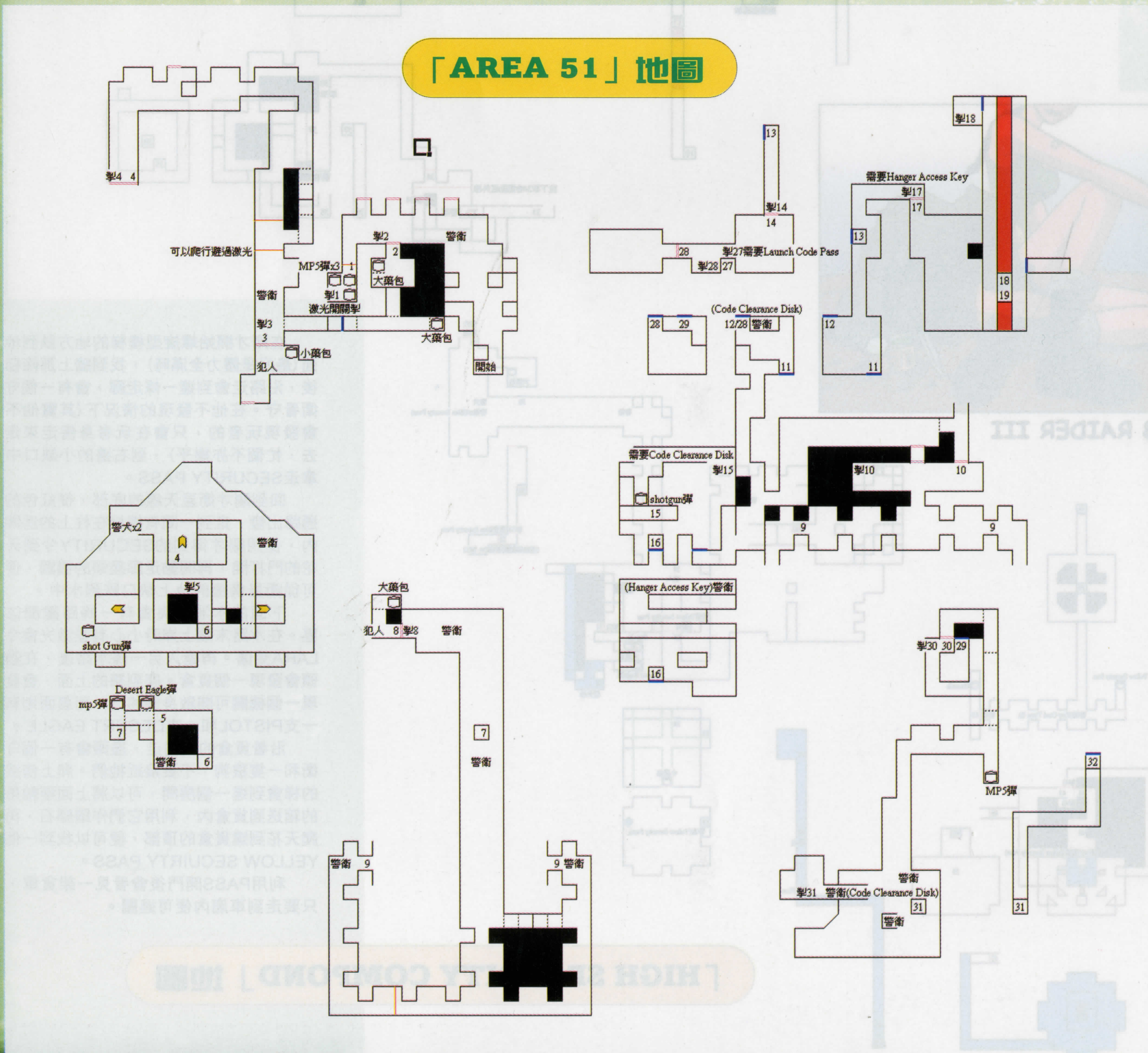
沿路爬，會發現一度紅光閃過，那是由一個激光機關發出來的，要按L2蹲下避過。留意一點，當LARA爬到激光機關附近的位置時（即通路的「T」字位），若不繼續按着L2，LARA便會彈起，很多時候這個動作和激光的移動十分配合，兩者會撞個正着，然後玩者們就要LOAD GAME或者RESTART LEVEL……

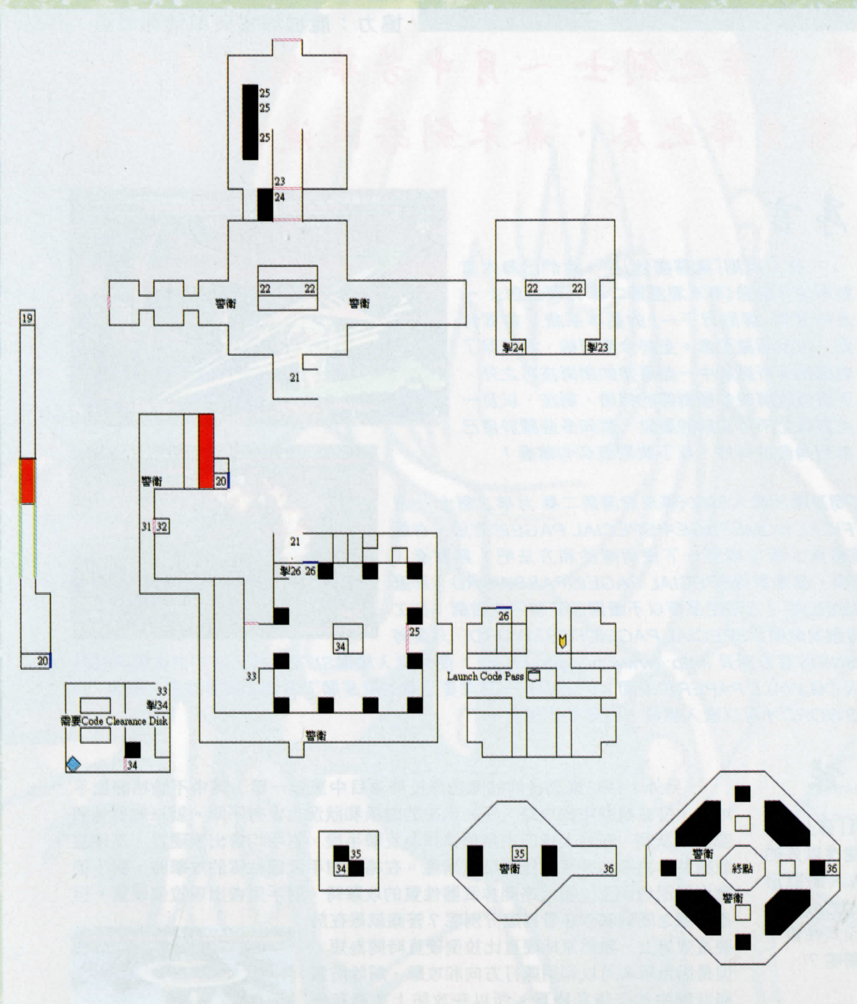
往右邊走會是一條梯，上面會有另一條陜窄的通路。先在裏面等一會，待守衛走過後才出去，然後立即將他解決。在這條走廊，面前有一個機關，可以開啟其中一邊的門，那是一個紅色的房間，裏面有一個囚犯，地上還有一個藥包。

之後往另一端行，進入門口便會遇到第一個自動機關鎗，但是不碰到身邊那些綠色的線，它就不會開火。再向前走，會遇到第二個守衛，同讓地將他解決。之後，到達走廊盡頭，按下牆上的機關，大家可放心，不會跌死的。

滑到地面後向右走，在轉角處會有一個守衛，要「SHOOT AT SIGHT（看見就立即發射）」，否則他開動警報的同時，會令到大家錯失一個得到SERCERT POINT的機會。

解決了守衛和兩隻狼狗後，走到中央那支巨柱的下面，找尋牆上的機關，開動它後，其中一塊地板變會降下。在那裏跳下去，不久便





會遇到另一個守衛，當然要解決他啊！

之後會發現兩個通路，其中一個有SAVE GEM的就是SECERT POINT。留意，如果之前守衛開動了警報系統的話，就不會拿到這個SECERT POINT了。再往另一個通路走，中途會拿到一些子彈(要用照用彈才可以看見)。

在盡頭處，會發現一塊特別不同的地板，站上去，LARA便會跌到另一條通路，同時有守衛在面前出現。解決了守衛後，先往後面紅色的那邊走，釋放面的囚犯，然後在暗角處使用照明彈，便會發現一個藥包。

再往剛才通路的另一端走，在分支路之前，左邊會有一條要伏下爬過的通路，利用它就可以避過在不遠處的感應器。若從大路走，路的兩端都各有一個自動機關鎗，而右邊更加送一些「一觸即發一擊必殺生人物近」黃色激光陷阱。暫時還是不要過去。

往另一邊走，一途會遇到兩排感應器，第一排可以跳過，而第二排就要用蹲下爬來避過。來到另一條走廊時，已經有守衛面向你而來。完成他想登極樂的心願後(編按：這是作者這個「天殺的以殺人為樂的喜歡肢解鞭屍用火箭炮射烏蠅的變態殺人狂」的一廂情願想法，請各位讀者是解決了守衛便算)。

之後會發現右邊牆上有一個門口，但當你走近時，兩邊的門會突然打開，左右各有一名守衛彈出來，組成一個雙鬼拍門。LARA即時來一個鯉魚翻身，然後落地時以迅雷不及掩耳的速度拔出沙漠之鷹，射出兩枚西洋鐵蒺藜，令二人應聲倒地(編再按：這個可惡的騙(版位)者，我正要以十四成功力使出萬佛朝宗將你身上的108個穴度及全身經脈盡碎！)。

兩名守衛像軟泥般攤在地上時，LARA已經開動了左邊房內的機關，令到右邊房內出現一條紅色的通路。沿着通路走，之後會遇上另一名守衛將他解決後再向前走，但要小心途中的感應機關。來到分支路走，先選擇右邊那條，走到黃色的房內，盡頭會有一支火箭，而對面就會有一個向你開鎗的傢伙，正所謂禮多人不怪，他給你這麼多子彈，你應該回一回禮吧，手上沒有甚麼東西可以給他，就將子彈送給他好了。(編按：下個月我送一個大信封給你好嗎？)

沿右手邊的梯下去，再繞過火箭到達另一條梯，爬上去便會發現守衛的屍體，拿走屍體下面的光碟便可離開。

折返剛才的分支路，這次往左走，會到達一個較大的房間。地上面有一排感應器，可以先將自動機關鎗打破，之後便可以安全地將光碟放進那台咖啡色的電腦，令到火箭升起。

利用火箭下面的架作踏腳，跳向對面兩支火箭之間的梯，然後爬上去。上面是有地方踏腳的，但是要小心腳步，失足的話就會很慘……

在對面的右邊，會有一個敵人在等你，拿了他的生命和身上的鎖匙(HANGER ACCESS KEY)，之後便可回到地上的火箭架。站在那裏往另一邊跳，可到達另一個平台，之後射穿牆上的一個鐵格，是接近紫色角落的位置，若不清楚，便拿出PISTOL來亂射好了(編按：敬請家長傍同小孩遊戲，及請小朋友切勿模仿)。找到那缺口之後，同時也找到了其中一個SECERT POINT。

之後再到剛才有巨型火箭的房間，從梯爬到火箭底部，再經過那條灰色的走廊，在盡頭會有一個缺口，繞過它再向前走，會有一度門，可以使用HANGER ACCESS KEY來打開。

進去後會看到一個背向你的守衛，解決他吧！要留意這個區域內某些地返是帶電的，例如眼前類似路軌的東西及右邊的地面都是。

先向左走，盡頭會有一條梯可以爬上去，開動那 的機關便可以使列車駛過來。在列車對面有另一條梯，爬上去，再跳到列車的頂。利用列車的頂作踏腳跳到路軌上面的天花。那裏是一條紅色的直路，但中段會有一個機關，當LARA接近時，地板就會打開，跌下去便會電死。走到盡頭會有第三條梯可以爬下去。

小心跳過路軌，再解決迎面而來的敵人，沿路走便會到達放置飛碟的地方。小心這裏有兩個自動機關鎗和一個激光陷阱。走廊的末段會有一堆箱，爬過它們就可以到達一個較大的房間，中央會有一台類似電腦的物體。

這段冒險的目的是利用那部電腦作踏腳石跳向兩邊的平台，開動兩個機關令到前面的閘打開。但是要留意兩點：第一，開動了兩個機關後會出現兩個敵人；第二，那是一個時間性的機關，過一段時間後便會自動關上。

成功開動閘後，可以進去另外一個房間內，首先解決那個守衛，然後再開動黃色箱上面的機關。由接近門口的起名為1，其次是2，如此類推。開動第2、5和6三個機關便可以令到通往飛碟停泊場的機關打開。(如果還是不明，可以在開動機關時留意有沒有轉換視點。)

在飛碟傍邊，牆上會有一條可爬的梯。爬上去之前先按一次傍邊的機關，上面的閘便會降下，然後再爬。接近閘門時便按口，會到達一個平台。在那裏往下看會發現飛碟上有一個LAUNCH ACCESS CODE。

站在右邊的斜台，向着對面凸出來的鐵架用助跑跳，這樣佑便可以安全地拿到LAUNCH ACCESS CODE。站在鐵架時，記得要找到一度在牆上的門，記着那位置，然後便可離開。

回到剛才巨型火箭的房間，再次進入那條走廊，在那個缺口處沿着傍邊的梯爬下去，會發現一度可以用牆上機關來打開的門。這時會真真正正來到巨烈火箭的底部，在右邊會有一個紅色的房，到那裏使用LAUNCH ACCESS CODE，便可令傍的罩升起，先有心理準備，那是一個令火箭發射的按鈕。按下之後火箭發射的火焰可以令LARA即時升天。解決方法是按鈕啟動後轉換視點時按○，然後逃到綠色的房間內(但必需走到盡頭，因為太接近門口仍然是極之危險的)。

之後折返剛才解決守衛拿光碟的地方，再沿傍邊的梯爬上去頂部，那裏會有另一個守衛在等你解決。開動機關，沿斜路走會發現兩個敵人，一個在高台上，另一個在你面前。解決了他們後進入右邊綠色的房間，裏面有第三個敵人，他身上有一隻光碟，拿了之後折返飛碟停泊處，走到白色牆的地方，在白色的電腦使用光碟便可令通往水池的門打開，進去拿了物品後便離開。

回到剛才飛碟上方的鐵架(要爬樓上的)，站在左邊的平台，在剛才看到那度門的附近有另外一個可以站腳的斜台。用助跑跳＋抓緊到達後，再跳向那門，便可發現SECERT POINT乙個。

之後利用凸出來的鐵架回到地面，再走到飛碟的底部，會有一度門打開了，爬上去飛碟內部，拿走「ELEMENT 115」便可過關。

下期將會為大家刊出最後五關的攻略，敬請留意。

TO BE CONTINUED……

AD 製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：已推出(11月25日)　容量：544 M
FIG　2P

TEXT：KOTARO
協力：魔城城主天草四郎時貞

幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～
神士烈震月華之奏．幕末劍客浪漫譚 第一幕

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花 TM

序言

在上兩期「業務機地」中，我們已為大家簡單地介紹過《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～》的基本系統、劍質特點，以及隱藏要素。至於今期開始，我們除了會繼續解析遊戲中一些重要的劍術技巧之外，更會個別解說各個劍客的特徵、劍技、以及一些對戰上不可或缺的要點，想知多些關於自己使用角色的特性，以下數期就切勿錯過！





另外，近日有讀者問及關於進入SNK《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～》OFFICAL HOMEPAGE中SPECIAL PAGE的方法，有鑑於此，或許拙者就借這裏些少版位講解一下使用條件和方法吧！其實進入SPECIAL PAGE首要事項，就是取得SPECIAL PAGE的PASSWORD，那麼怎樣才可以取得PASSWORD呢？方法便是要以不續關的姿態完成遊戲，在工作人員名單畫面過後，遊戲就會顯示SPECIAL PAGE的PASSWORD，只要將該PASSWORD輸入於SNK的官方網頁(http://www.neogeo.co.jp)，便可進入隱藏SITE之內，其中共收錄角色說話、遊戲設定資料，以及CG WALL PAPER供取閱，但是仍有一點需要注意的就是閣下家中必需要裝置J.WIN，以日文半角文字輸入PASSWORD才可以進入網頁，否則並不可行。



■對戰專用STAGE「墓場」，是要使用持有特殊關係角色對疊才會出現的版面

劍技研鑽



■「彈」發動瞬間角色會發出白光，在此時段中能格開對手投技和飛道具屬性以外的通常技、必殺技、超奧義、潛在奧義和亂舞奧義



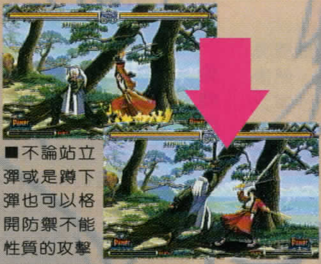
■白光時間完結後，角色就會開始出現殘像，在此時段中只能格開對手的通常技



■發動時間完結後，雖然角色仍有殘像效果，但是已不能格開對手任何攻擊，而且更會進入無防備狀態，出現極大的空隙

「彈」系性能

或許，大家也知道「彈」能夠格開對手投技和飛道具屬性以外的通常技和必殺技，但是大家對於「通常技彈」和「必殺技彈」的分野到底又知道多少呢？而且段式性質不同對於「彈」又有甚麼影嚮呢？



■不論站立彈或是蹲下彈也可以格開防禦不能性質的攻擊

本作中的必殺技彈能對應的攻擊，除了普通的必殺技之外，其中就連超奧義、潛在奧義和亂舞奧義也全般對應，令其用途上更為廣泛，不過在時間上要求也越見嚴謹，平均維持彈發動時間中的3/60-5/60秒，而且在蹲下或空中狀態時，維持時間會更短，因此使用時就要更見小心。

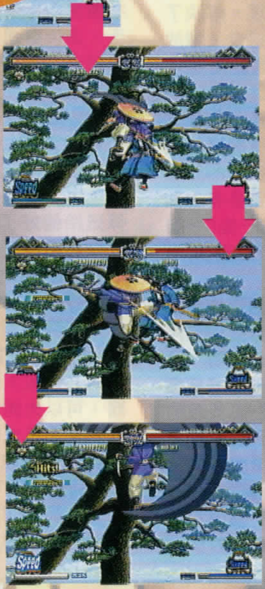


■在防禦對手飛行道具時使用「GUARD CANCEL彈」，假若其卸格動作並未接觸對手，角色不單止不能使用彈後專用攻擊，而且更會反受彈的硬直而影嚮，露出極大空隙和破綻

另外，「彈」成立後的狀態也是反擊項目中重要一環，其中不論格開對手地上、抑或是空中的攻擊，所得出來的效果和狀況也大有不同。就以地對地和空對地為例，在地上或空中使用彈作為反擊手段，對手均會出現硬直，而硬直狀態共分為原地硬直和拉倒硬直兩種。在格開對手武器性質的攻擊時，對手便會出現原地硬直；相反格開非武器性質的攻擊時，對手則會出現拉倒硬直。但是兩者之間到底存在着甚麼分別呢？答案就是在於硬直效果上，雖然原地硬直比拉倒硬直時間為短，但是因為玩者可以利用連打方向和攻擊，解除防禦崩狀態中的空隙和硬直，所以在攻防上亦略有不同。至於地對空和空對空方面，空中彈雖然不能令對手於硬直滯空，不過卻可以令對手處於吹飛飄浮直至着地，造成一段頗長的無防備狀態，因此空中狙擊方面也絕對不比地上硬直的變化所遜色。



■地對空所造成的吹飛狀態，雖然硬直時間極長，但是要用上一定程度威力的連續技，就可不是件容易的事





■空對地所造成的原地硬直，雖然維持時間較短，而且使用連續技方面要求技巧亦較高，但是不易受反擊是其中最大的優點

鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料

防禦硬直縮短之術






■防禦對手攻擊後，交替轉換站立和蹲下防禦狀態，防禦硬直就會由原來的時間縮短兩至三倍，能夠造成一定的反擊機會

在上期中，拙者已為大家介紹過「力」劍質解除反動硬直方法，至於今次則會介紹另外一套「縮短防禦硬直時間」的技巧，令大家在對戰上取得更大的優勢。很簡單，「縮短防禦硬直時間」就是將原來防禦後不能反擊的硬直狀態，一下子將時間縮至最短，令到對手出現不能補救的破綻，對於應付「技」劍質連殺斬和之前提及的解除反動硬直尤見有效。

不要以為縮短防禦硬直這些特別技巧，使用方法一定會很困難，其實縮短防禦硬直時間既不單止容易，而且一經掌握之後，絕對能應用於一般對戰之中。首先在防禦對手攻擊中，不論站立防禦也好、蹲下防禦也好，只要在防禦硬直中交替轉換站立和蹲下防禦狀態，防禦硬直就會由原來的時間縮短兩至三倍，而且不論是通常技或是必殺技也一樣可以。不過有一點要注意的是，縮短防禦硬直雖然能應用於大部份的攻擊之中，但是對於中下段、上中段或上下段的連擊攻擊時，使用防禦硬直縮短的危險性亦會大大增加，所以使用時也要特別小心。





■面對打點較高的跳躍攻擊，利用縮短防禦硬直的技巧，便可以輕易截擊對手

正如之前所述，縮短防禦硬直絕對能夠應用於一般對戰之中，那麼怎樣應用於對戰中才是最有利？一般來說，防禦後投技或必殺技是最佳戰法之一，可是也要注意對手跳躍攻擊的打點位置，假若打點位置是高處，相對下降時間亦會增長，只要適時使用投技或必殺技（指令投）就可以輕易截擊對手。



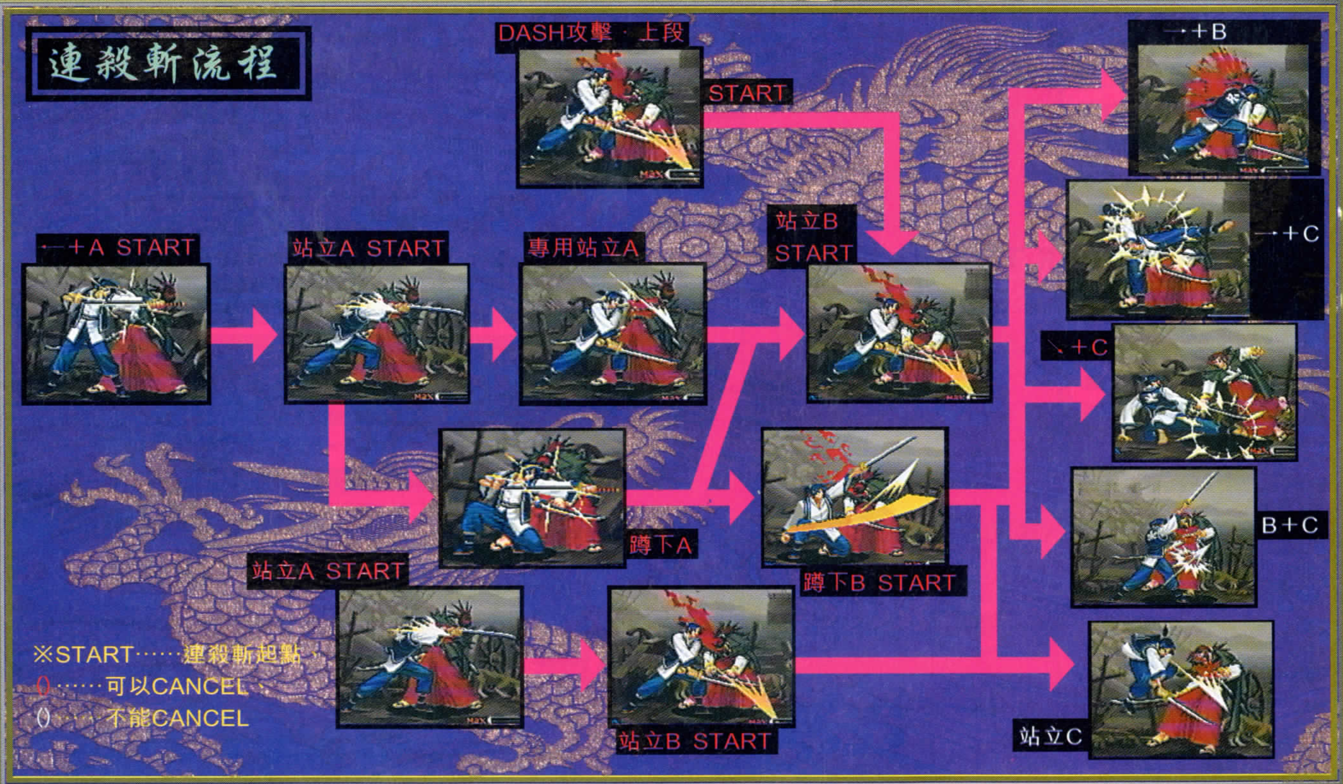

■假若在第四段以後仍未能攻破對手防線，那就利用打上斬（B＋C）或轉足拂（↘＋C）作二擇攻擊，或者以不能防禦技作出其不意的攻擊

連殺斬基礎

以往，「技」劍質最利之處，莫過於主軸攻擊「連殺斬」。在前作中，眾角色均持有防禦耐久值的設定，對於以量取勝的「技」劍質而言，防禦連殺斬後不能反擊，在短時間之內轟飛對手武器，相對就成為其中最大的優點。不過時移世逆，在第二幕中，由於「技」劍質的通常技於防禦後硬直時間短，所以在通常技和連殺斬完結後，均容易遭受對手反擊，因此「技」劍質也好、「極」劍質也好，想使用連殺斬取得優勢，就必需要向中下段二擇變化埋首。




■注要角色的蹲下輕斬或重斬有沒有下段性質，假若對手站立防禦時，就在連殺斬第三或第四節中轉為蹲下攻擊



亂舞奧義隱藏流程

對比前作，亂舞奧義最不同的地方，不單止是表面上的目押輸入方法，就連當中的內容和概念也完全改變，在通常的十六名角色之中，亂舞奧義共分為「STANDARD」、「POWER」，以及「TECHNICAL」三種類型，每一種均持有其優點和重視特徵。至於流程方面，每種類型也有四組不同的組合，其中包括「通常」、「下段」、「打上」和「特殊」四種，用意就近似《鐵拳》系列中的「十連COMBO」，通過中下段和防禦不能技的轉換力求攻破對手防線，造出形同防禦不能的攻擊。



【通常流程】

通常流程就是指全角色共通的一類，整條流程主要集中於中段方面，下段攻擊則欠奉，雖然大部份站立防禦的對手也可以幸免於難，不過簡單和容易使用就是其中最大的優點。



【下段流程】

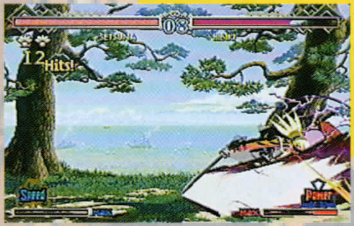
顧名思義，流程中最後部份的攻擊主要集中於下段方面，但是也有部份角色會例外，由中下段混雜所組成，所以選擇角色時就記緊要留意。



【打上流程】

最後是以打上斬作為終結的流程，同樣是以下中段攪亂對手為主，而且在最終的打上斬後，更能使用各種攻擊施以狙擊，造成強大的連續技攻擊。







【特殊流程】

將下段和打上兩種流程性能特徵集一大成，所以中下段變化比之前有過之而無不及，但是輸入指令方面也是四種流程之中最難的一種，要熟用就要勤加練習。







◆ STANDARD TYPE

（楓、覺醒 楓、雪、玄武之翁、一條 明、鷲塚 慶一郎、高嶺 響、嘉神 慎之介專用）

- ↓↓+A（中段） / ↓↓+B（下段） → 接觸 → A.B.C
  - → A.B.C
    - A・B・↓↘→+C（通常流程）
    - C・B・↓↘→+A（下段流程）
  - → ↓+C.A
    - ↓+C・→+BC（打上流程）
    - B+C・A・↓↘→+B（特殊流程）

◆ POWER TYPE

（神崎 十三、骸、天野 漂、直衛 示源、刹那專用）

- ↓↓+A（中段） / ↓↓+B（下段） → 接觸 → A.B.C
  - → A.B.C
    - A・B・↓↘→+C（通常流程）
    - C・↓↘→+B（下段流程）
  - → ↓+C
    - ↓+C・→+BC（打上流程）
    - B+C・↓↘→+B（特殊流程）

◆ TECHNICAL TYPE

（御名方 守矢、李 烈火、斬鐵、真田 小次郎專用）

- ↓↓+A（中段） / ↓↓+B（下段） → 接觸 → A.B.C
  - → A.B.C
    - A・B・↓↘→+C（通常流程）
    - C・B・A・↓↘→+C（下段流程）
  - → ↓+C.A
    - ↓+C・→+BC（打上流程）
    - →+BC同按・A・B・↓↘→+B（特殊流程）

劍客指南　SHINING SOUL～繼承時代之少年～　楓

特殊技

一刀．束風	↓↙←＋C
一刀．雷霆	空中近敵時C＋D

必殺技

一刀．疾風	↓↘→＋A or B
一刀．空牙	→↓↘＋A or B
一刀．兜割	重 一刀．空牙首段擊中後→↓↘＋B
一刀．嵐討	近敵時←↙↓↘→＋C

昇華對應技

一刀．連刃斬	↓↙←＋A or B

超奧義

活心．伏龍	↓↙←↙→＋AB同按

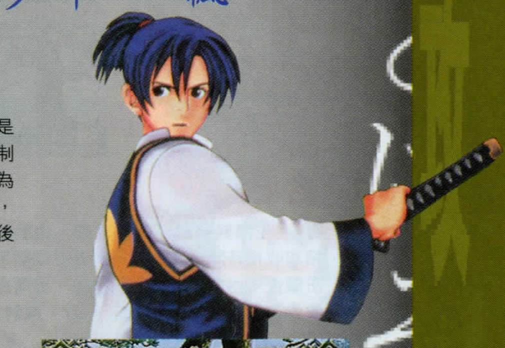
潛在奧義

活心．亢龍	↓↙←↙→＋B

亂舞奧義

活心．九頭龍	↓↓＋A or B

武藝解析



與前作同樣，覺醒前的楓依然是通常技中之站立輕斬作為主軸和牽制技。「技」劍質時，站立輕斬主要作為連殺斬的主導攻擊，而「力」劍質時，主要作為目押近距離輕斬（←＋A）後連擊必殺技的重點攻擊。

一刀．束風

沒有無敵時間的前方轉身技，移動距離比前作為遠，雖然整體速度並不算快，但是用於通常技或連殺斬中CANCEL往對手背後，則有着一定作用。







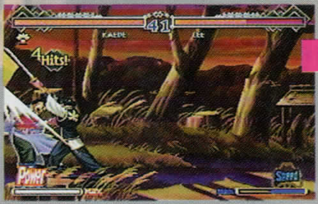


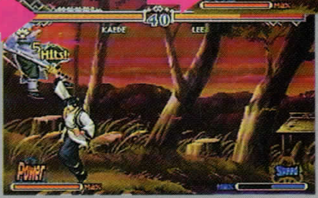
■站立輕斬另一個重點就是將近距離輕斬（←＋A）和必殺技連繫於一起

一刀．雷霆

空中投技，與地上同樣落空時會出現失敗動作，但是破綻方面就可謂更大，最安穩的方法就是用於指令投「一刀．嵐討」和對手空中受身後，作為空中狙擊之用。







■對手在版邊時，能於「一刀．嵐討」CANCEL輕「一刀．空牙」後，以「一刀．雷霆」作為空中狙擊

一刀．嵐討

屬於投技判定指令投，主要用於技落空、對手防禦未解除或「一刀．束風」繞往對手背後時使用，而嵐討成立時，能於最後一擊中CANCEL任何必殺技作為追打攻擊。







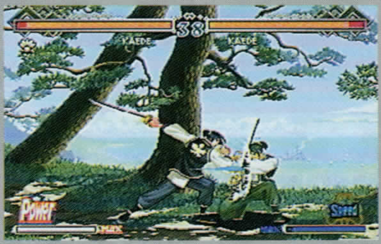




■使用「技」劍質時，在「一刀．嵐討」後，能以『輕 一刀．空牙 → 重 一刀．空牙 → 一刀．兜割』作為連續技攻擊（「力」劍質時版邊專用）

一刀．疾風

牽制用必殺技，由原來貼地式的飛行道具，改為現在的半空式，雖然出招時間慢，但是收招時間快，尤其擊中對手時就效果就更為明顯，一般對手防禦後均不能即時作出反擊。



一刀．空牙

可靠的對空技，攻擊力大，亦可應用於一般連續技之中，而追加技「一刀．兜割」，更是連續技和對手防禦時不可或缺的重要攻擊。





■假若對手想於防禦後即時反擊，那就使用「一刀．兜割」作為對處吧！





■「力」劍質專用「一刀・連刃斬」CANCEL至「一刀・疾風」

一刀・連刃斬

突進攻擊，由前作中連續輸入三次，改為現在輸入一次後自動作出三段攻擊，其中雖然第三段為中段攻擊，但是被對手防禦後就一定會受反擊。本作「一刀・連刃斬」最大特點，就是並非以攻擊強弱作為連續的原點，而是相方的距離作為標準，假若相方的距離接近，即使使用輕斬CANCEL也可以連續連殺斬，相反假若在一定距離外，就算使用重斬CANCEL亦不可以連續連殺斬，所以使用時便要注意。

另外，使用「力」劍質楓時，在體力剩餘四份之一（體力閃動）或劍質GAUGE MAXIMUM狀態時，「一刀・連刃斬」能於第一或第二段中CANCEL（昇華？）往「一刀・疾風」。至於使用方法很簡單，就是在「一刀・連刃斬」中輸入「活心・醒龍」的指令（↓↘→↓↘→＋AB同按），便可以CANCEL往「一刀・疾風」，作為連續技攻擊。

活心・伏龍

先讀對空的超奧義攻擊，由於出招和收招時間慢，所以不論落空或對手防禦後，均會出現極大的空隙，因而主要作為連續技（吹飛蹴或「一刀・嵐討」CANCEL）和昇華中使用。

對戰要點
～通常技主導，穩守突擊是取勝關鍵！～



如前所述，近中距離時，楓依然是站立輕斬為作牽制的主軸，配合「一刀・空牙」和「一刀・束風」使用效果就更佳。至於中遠距離，拙者則建議使用遠距離重斬（→＋B）。另外，利用空中輕斬和蹴作為背中攻擊也具有不俗的效果，用來針對經常使用對空彈的人尤見有效。





■利用站立輕斬作為近中距離的主導

活心・亢龍

同樣為先讀對空的潛在奧義攻擊，出招和收招時間比「活心・伏龍」更慢，至於連續技方面，只能應用於吹飛蹴中CANCEL使用，雖然威力大，但是實用價值則不大。



SHINING SOUL ～繼承時代之少年～ 覺醒楓



特殊技	
一刀・束風	↓↙←＋C
一刀・雷霆	空中近敵時C＋D

必殺技	
晨明・疾風	↓↘→＋A or B
晨明・空牙	→↓↘＋A or B
晨明・高空牙	重 晨明・空牙擊中後 →↓↘＋B
晨明・嵐討	近敵時←↙↓↘→＋C
晨明・追風	空中↓↘→＋A or B

昇華對應技	
晨明・連刃斬	↓↙←＋A or B

超奧義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋AB同按
活心・醒龍	↓↘→↓↘→＋AB同按

潛在奧義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋B
活心・蒼龍	↓↘→↓↘→＋B

亂舞奧義	
活心・九頭龍	↓↓＋A or B

武藝解析

與未覺醒前的楓一樣，站立輕斬是速度和距離兼備的主軸牽制技，同樣具有連擊連殺斬和必殺技的特性。至於中遠距離方面，雖然覺醒楓沒有像覺醒前楓般強大判定的遠距離重斬，不過中距離的吹飛蹴也十分實用，如果使用「力」劍質時，作為連續技使用，效果就更能事半功倍。



一刀・束風

能夠繞往對手背後的前方轉身技，雖然速度快、移動距離遠，應用於通常技或連殺斬中着實有一定的可塑性，不過對於反應比較快的對手，可能實用性就相對減低，所以最好保持間中使用就為最佳。



一刀・雷霆

空中投技，用來應付經常使用先讀空中彈的對手效果一流，而且與覺醒前楓一樣「一刀・雷霆」也可用於「一刀・嵐討」之後作為空中狙擊，所以也具有一定的實用價值。





■覺醒楓同樣能於「一刀・嵐討」後，以「一刀・雷霆」作為空中狙擊

必殺

晨明．疾風

貼地式飛行道具，性能剛好覺醒前版本相違，雖然出招時間快，但是收招時間慢，尤其是被對手防禦時就效果就更為明顯，很容易因為硬直未解除前而被反擊，所以還是建議中遠距離時使用較為安全。



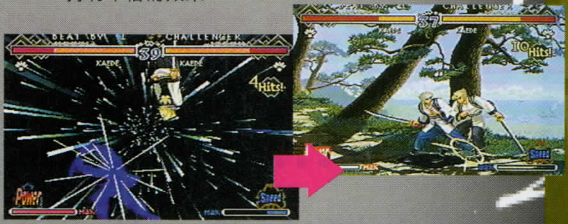
晨明．空牙

對空系必殺技，判定極強，除了主要作為對空技之外，也能應用於近距離的連續技之中，至於重攻擊專用追加技「晨明．高空牙」，不單止有着增加威力的作用，同時也能暗算心急空中受身的對手。



晨明．嵐討

同樣屬於投技判定指令投，除了能以一般的必殺技作為追打之外，超奧義和亂舞奧義也一樣可行。此外，在「晨明．嵐討」後對手落下時，以站立重斬追打CANCEL往「一刀．束風」繞往對手背後也持有不俗的效果。



■利用亂舞奧義作為「晨明．嵐討」的追打攻擊，是為「技」劍質大威力連續技之一

晨明．追風

空中飛行道具的新必殺技，輕攻擊沿跳躍軌跡下降，而重攻擊則向後方跳躍着地，雖然性質可謂各有不同，但是主要作為牽制對手、防止對空彈和對空技的手段，不過切記兩者着地空隙和硬直也頗大，所以不能胡亂使用。



■利用「晨明．追風」作為背中攻擊會有意想不到的收獲



■小跳蹴攻擊後，接上「晨明．追風」是最佳應付經常蹲下對手的對處方法

晨明．連刃斬

突進攻擊，基本與覺醒前版本相同，輕攻擊能於第一或第二段中昇華至超奧義「活心．醒龍」。至於重「晨明．連刃斬」方面，雖然第三段為中段攻擊，但是因為速度極慢，所以被對手防禦後就一定會受反擊。另外，重「晨明．連刃斬」最大特點，就是可以在第二段中昇華至「活心．伏龍」，造成強大的連續技攻擊。

奧義

活心．醒龍

覺醒中專用超奧義，表面上看似攻擊判定極大，不過只集中於地上方面，對空判定欠奉，而且出招後硬直也頗大，實用與否就見仁見智。



■重斬後CANCEL「活心．醒龍」都可算是碩果僅存的優點

活心．伏龍

先讀對空的超奧義攻擊，特點是攻擊判定出現時間快，而且越近發動位置攻擊力越大，就算被對手防禦後亦不容易作出反擊，是為安全性極高的超奧義攻擊。



活心．蒼龍

覺醒中專用潛在奧義，優點是出招時間快，就算輕斬CANCEL也能造成連續效果，不過缺點是攻擊距離有限，而且威力亦比不上另一潛在奧義「活心．亢龍」，所以如非必要就切勿使用。



活心．亢龍

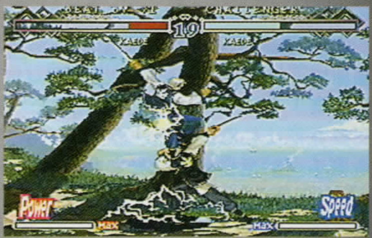
先讀對空的潛在奧義攻擊，基本上是「活心．伏龍」的強化版本，其中特性也有很多相似的地方，雖然範圍更廣、攻擊力更高，但是最大的優點莫過於「晨明．嵐討」後使用，是強大連續技攻擊之一。



對戰要點

～追風疾風作牽制，輕斬嵐討地上主軸！～

基本戰法大部份均可以參考覺醒前的楓，至於可靠的必殺技，拙者較為推獎對空技「晨明．空牙」和飛行道具「晨明．疾風」，因為兩者在連續技上和攻防上也佔有一個重要的位置，適當地使用勝算就可以大大增加。還有，近身指令投「晨明．嵐討」，亦是不可或缺的連續技專用輔助攻擊，只要用得純熟，即使沒有昇華的劍質，也同樣造出強大威力連續技的效果。



製造商：SCE
發售日：發售中　　　售價：5800日圓
RPG／MEM

文：小子積奇

PoPoRoGue

夢幻世界攻略最終章！！



回到過去

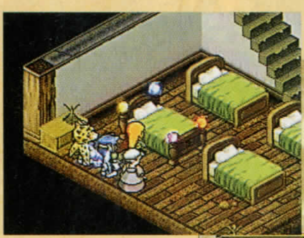
取得怠惰之夢後，合指一算，手上的夢之球已有4顆，依照魔女傑露達所說，這時便應往大十字路中剩下的一方——被遺忘之鎮（失われた町）。要往被遺忘之鎮，便要先經過「石疊之迷宮」，如大家以前曾來過的話，也會發覺此時的迷宮已比以前大了不少，當中有不少門是要有一定條件才會開啟的，大家不妨完成被遺忘之鎮事件後才來這裡把迷宮完成100%。通過石疊迷宮後，比杜羅來到了被遺忘之鎮，這裡除了傭兵所外，還有一間旅館。先往傭兵所補充資源，正要進入旅館時，在旁邊又再次遇到那個蓋印狂熱者，原來他還剩3個蓋印便可完成，可是怎麼找也找不到，當他知道比杜羅已集得27個以上的蓋印時，他的信心崩潰了，對自己自稱為蓋印（スタビン）帝王更是覺得可笑。

■這個鎮上竟有傭兵所。





■再次遇到那蓋印狂熱者。



■把4個夢之球放在床頭上。



■狂熱者的遺物——眼鏡。

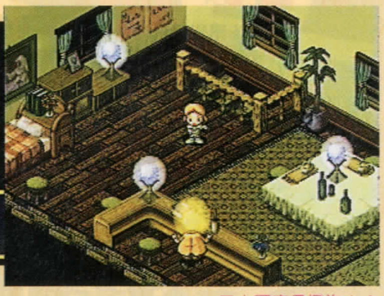


■Night Mare看不到比杜羅。

說罷當比杜羅正要進入旅館時，那個狂熱者竟往山崖一跳輕生了，最後剩下的便是一個土產「亡者之眼鏡（亡者のメガネ）」。進入旅館，在地下室把4個夢之球放上左上方的床頭上，比杜羅便可選擇休息。畫面一轉，夢魔Night Mare再次出現，原來它竟看不到比杜羅，只是感到有人來了，更說不知是誰進入了它的夢中，有不好的預感，說罷它便離開了。

■在樓梯底取得掛氈。





■人頭竟是燈泡！？

一覺醒來，比杜羅發現自己身處一個和被遺忘之鎮旅館差不多的地方，身邊的傭兵亦不見了，在樓梯邊可找得一件土產「掛氈（タペストリー）」。上到上層，竟看見一個燈泡頭的人，在比杜羅吃驚之餘，那個燈泡頭的人亦十分驚奇會有人突然出現，更一溜煙似的奔走出外了。出到門外，一群燈泡頭的人亦十分驚奇為什麼會有人類來到這個地方，從村裡的人口中知道這裡是夢之世界，時間和空間在這裡也是沒有意味的，而夢之神依特（イド）則是超越了時間和空間之神，無論過去與未來、怠惰、欲望、憎惡和恐怖的原點也是來自它。亦知道在遠古以前，依特曾被一魔法使封印在某空間之內。



■所有村民亦十分驚奇。

離開這個奇怪的鎮，通過「波波洛草原？」，竟來到了波洛古羅斯城下鎮，從人們口中知道巴羅（パウロ）王子（那不是父王的名字嗎！？）正要接受王位繼承儀式，正要進入王城時，守門的士兵竟把比杜羅誤認為巴羅王子，由於他以為王子已經把王冠取到手，於是便硬把比杜羅拉入城內了。



■守門兵把比杜羅誤認為巴羅。

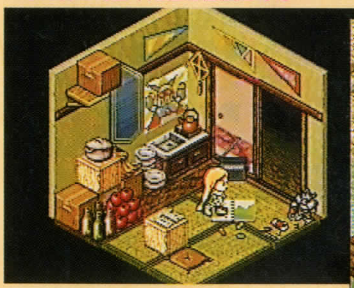


■這時西之山脈還未開發。

來到大堂，看到的並不是巴羅國王，而是巴羅的父親「比特羅夫(ペトロフ)」。看到比杜羅，就是他亦誤把比杜羅當成巴羅，一心以為自己的兒子已把「知惠之王冠」取到手的比特羅夫，知道原來還未取得王冠時十分憤怒，更著比杜羅再往王家之洞窟取得知惠之王冠來完成王位繼承儀式，這是證明王子的知惠與勇氣的表現。就是怎樣解釋，比特羅夫也以為比杜羅就是巴羅，沒辦法之下唯有去王家之洞窟看看吧！在這之前，不妨在城內查看一下，在原先是會議室的地方會找到一個按鈕，把它按下便會出現一條秘密通道，原是這裡竟是「男之四疊半」！一定是兒時惡鬼魔王的秘密基地了。



■從前的會議室還在興建中，但當中卻有一個暗制。



■惡鬼魔王的童年是在這裡渡過的嗎？



■在河邊的洗衣婦人還未長大。



■比特羅夫把比杜羅誤認為巴羅。

要前往王家之洞窟，便要先往達傑尼村，原來的迷之森已變為「迷之森？」，內裡的魔物並不強，來到森林的出口時看看路牌，原來這時並不是叫達傑尼村，而是一個稱為開拓者之家的地方。一個村民正打算為這裡的小溪流起一個水車，在村之左手面會遇到一個武士打扮的小孩，有玩前作的朋友應知道這個便是前作裡的那個白騎士。



■為甚麼會是「迷之森？」的呢？



■水車小屋是在這時開始興建。



■前作出場的白騎士的童年。

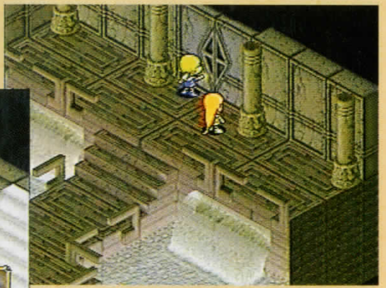
來到這裡當然要找一找魔女傑露達了，來到傑露達之館前，果然遇到從前的傑露達，她竟看出比杜羅不是巴羅，更說巴羅正往王家之洞窟找尋王冠。來到王家之洞窟前，果然遇到童年時的巴羅，他竟叫比杜羅做他的跟班一起入洞。



■魔女傑露達看出比杜羅不是巴羅。



■巴羅叫比杜羅做他的跟班。



■利用王家之鍵把最後之門打開。

和他一起來到洞窟的深處(在洞窟的B3F可找得一本王家之書)，巴羅利用「王家之鍵」把最後的門打開，取得知惠的王冠的巴羅，竟惡作劇的把父王千叮萬囑不要打開的寶箱打開，內裡便是被夢之鏡封印著的魔王依特！



■內裡的便是被夢之鏡封印的魔王依特。



■巴羅竟惡作劇的把寶箱打開。

畫面一轉，比杜羅已回到現實世界，知道原來是父王把依特的封印解開的。以為只是一場夢，但是王家之鍵確實在比杜羅的口袋裡。一出旅館門口，路絲雅突然出現在眼前，原來她因為在魔法井中看不到比杜羅而十分擔心，她告知比杜羅，傑露達已知道依特的正體是甚麼，巴羅國王想必在它那裡。說著魔法之力開始減弱，路絲雅著比杜羅趕快到達傑尼村。利用翼之鱗回到王城，放下土產後便可前往達傑尼村。

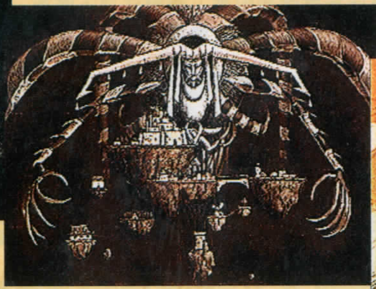


■路絲雅出現，說傑露達已知道依特是甚麼東東。

依特的末日



■依特在遠古前已出現。



■希望藉著夢幻世界來統治人類。

來到傑露達家，知道依特從遠古時代已經存在，除了製造出怠惰、欲望、憎惡和恐怖外，更造出一個夢之空間來統治人類，可是後來卻被一大魔法師「巴斯加魯(バスカル)」利用夢之鏡把其封印了。現在由於它的復活，再次把人類封閉在夢之空間內，比杜羅等人便是在其中。由於不知道依特在哪，唯一的線索便是到王家之洞窟取得夢之鏡的碎片，希望可在當中知道甚麼。



■大魔法師巴斯加魯把它封印了。

■第二天路絲雅把夢之項鍊交給比杜羅。

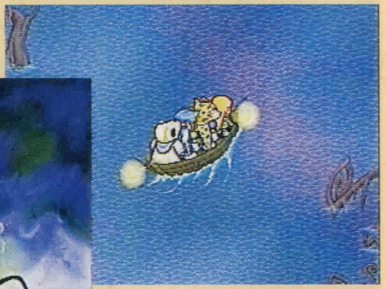




■在王家之洞窟寶箱前取得夢之鏡的碎片。

利用王家之鍵取得夢之鏡的碎片，把它交給傑露達後，傑露達著比杜羅先往旅館休息。第二天醒來，路絲雅已在旅館下等候，她告知在多古(トンクウ)乘船便可到達這個夢幻世界的中心，而依特便是在那裡，說罷把利用夢之鏡碎片造成的「夢之項鍊(夢のペンダント)」交了給比杜羅。

去多古前，大家不妨先到哥洛莫古讓第4名同伴依母茲(イムジー)加入，因為在最後的數個迷宮內有很多不知名的武器，帶著依母茲同行便可以隨時進行鑑定了。來到多古，向船家租過船後，果然來到夢幻世界的中心，項鍊發出光芒，夢幻城的結界亦消失了。



■在多古乘船往夢幻世界的中心。



■這個便是夢幻城！



■這個入口內有回復球。



■一路上拾到國王掉下的日記。

來到入口，先往右手面的房間回復和Save，之後便可以進入最後的冒險了。通過夢之入口，比杜羅被一本書絆倒，這不是父王的日記嗎！？知道原來巴羅國王是利用知惠的王冠來到這裡，他覺得小時候的惡作劇需由自己負責。看過日記後繼續行，通過夢幻之迷宮(13F)，回復和Save過後再上路，來到夢幻大空洞，可先往下走(在23F有兩條樓梯，之下分別有一個寶箱)，取得後便可直往上行。

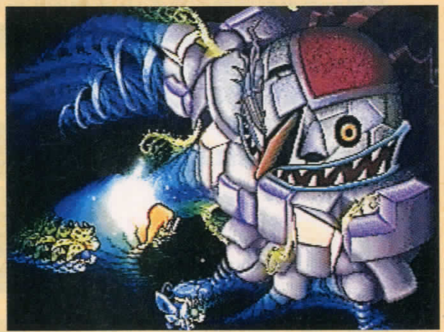
■假國王把比杜羅變成石頭。



■夢魔Night Mare終於出現在眼前！



■依特的最終型態，小心它雙手啊！





■Night Mare化身成依特。

走到出口，巴羅國王竟就在眼前！可是正要走近時卻被他變了做石頭，這時夢之項鍊發出光芒，解除石化後，那個巴羅國王便離開了。看看附近，調查隊的領隊馬達將軍(マッター)和真正的巴羅國王亦被石化。再往前行，那個假冒的國王現出正體，原來它就是夢魔Night Mare！使用物理攻擊的話便可輕易把它解決(HP 3200)，這時它終於變成夢幻魔王依特(HP 4500)，把它打倒後它便會變成最終型態，其雙手的攻擊力甚高(HP 1200)，最好先把其中一隻消滅(雖然會再長出)，再集中攻擊其正體(HP 6000)，把它擊倒後，整個夢幻世界便會消失，大家亦再次回到原來的世界(Ending留待各位慢慢欣賞了)。

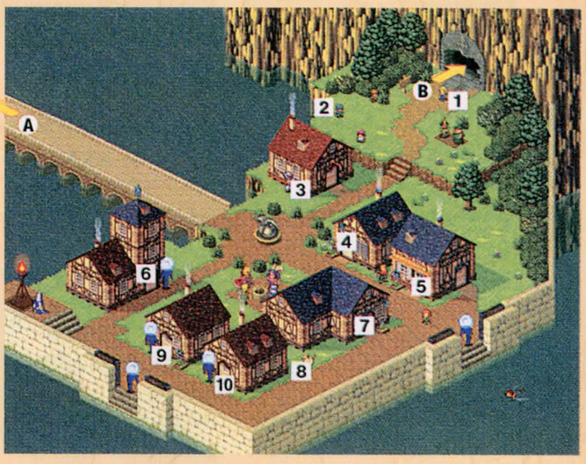
～完～

～遊戲完結後～



把依特打敗後，在TITLE畫面便會多了「(夢之延續)ゆめのつづき」可以選擇，一覺醒來發覺路絲雅竟在身旁。這個夢之延續和你之前玩的是兩個世界，在這裡只有王城和城下鎮可供玩者遊玩，而城下鎮除了有傭兵所外，其他如鍛冶屋等亦在這裡，所有的第4名同伴也可以在王城或城下鎮內找到。當然，其他如礦石和傳說武具等道具最好在正常遊戲中先取到手才好啊！而鎮的右手面則有一個超巨大的王家之迷宮等待著玩者，共有50層之多，把最底層的依特再一次打敗的話……。

A…波洛古羅斯城
B…夢之王家洞窟
1…巴羅王子
2…瑪魯哥
3…珍尼
4…傭兵所
5…道具屋
（這時已由漢斯管理）
6…惡鬼魔王
7…旅館
8…尼路
9…鍛冶屋
10…傑露達



小補充



上期說過的「尋找礦石」有少少補充的地方，只要大家順著次序的找尋漢斯，在取得史密斯秘藏之劍後，迷宮內只會開啟了「尋求傳說武具者之門」。這時只要把內裡取得的傳說武具拿回鍛冶屋，在鍛冶了數次之後，店員便會說需要礦石才可繼續鍛冶，這時那些「尋求礦石者之門」便會開啟。

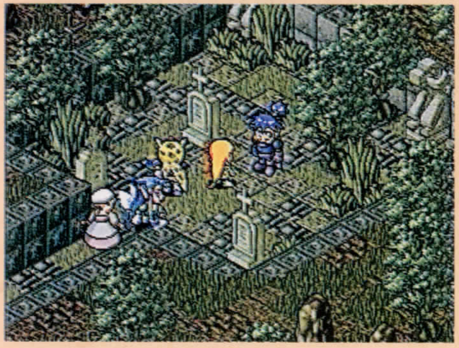
光之門（傳說之武具）地點：

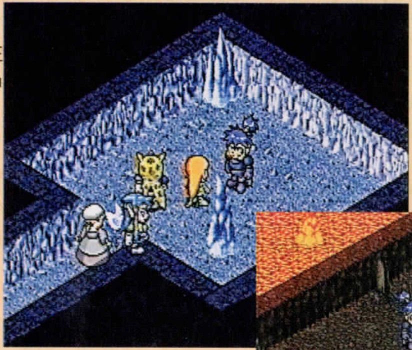
武具	地點
傳說之劍（でんせつのけん）	……不思議洞窟（1F）
傳說之斧（でんせつのおの）	……惡鬼迷宮（1F）
傳說之弓（でんせつのゆみ）	……波波洛草原（B4）
傳說之鎚（でんせつのハンマー）	……乾燥草原（1F）
傳說之槍（でんせつのやり）	……金字塔（3F）
傳說之鎧（でんせつのよろい）	……幽靈城（B1）
傳說之盾（でんせつのたて）	……長壽之大木（B1）

尋人事件簿3

武藏的加入

只要在加巴斯的旅館看到武藏出走一幕，其後再在奇妙濕原中使阿雪加入傭兵團，之後在沒有阿雪在隊中的狀態下，順著以下次序前往武藏的所在地便可：


■1.死者之回廊（1F）


■2.大冰穴（B2F）


■3.灼熱洞穴（B4F）


■4.石疊之迷宮（1F）

巴羅、剛、當和達姆達姆

四名傭兵也是在夢之延續中取得，他們分別是少年巴羅（パウロ）、剛（ゴン）、當（ドン）和達姆達姆（タモタモ）。巴羅可在夢之王家洞窟口遇到，而「剛」就在洞窟的B5F，「當」在B10F，達姆達姆則在B20F。


■少年巴羅在洞窟口。



■剛在B5F。



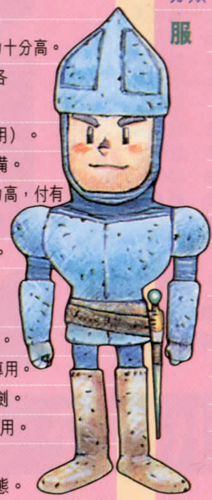
■當在B10F。



■大魔法師達姆達姆在20F。

～現時的ITEM LIST 3～

武器

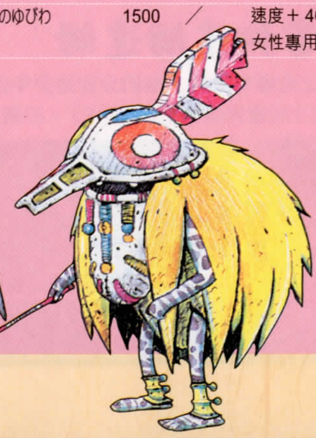


分類	名稱	價錢	攻擊力	備註
劍	グラディウス+9	10500	120	雖不知由誰鍛造，但攻擊力十分高。
	ソードオブマジック	20000	81	炎、冰、風、雷聖和地各屬性＋15的魔法劍。
	わかおくさまのたんとう	3100	65	新婚女士合用（阿雪專用）。
	グラデイウス	4100	77	兩刃短劍，全角色可裝備。
	こうきゅうわきざし	5000	85	由高名的刀匠所造，攻擊力高，付有飾物的日本刀，阿雪裝備。
	びぜんオサフネ	7300	102	由名匠使用高質鐵所造。
	イフリートソード	3700	72	炎屬性＋30，炎之精靈棲宿之劍。
	オークキングソード	3000	66	地位高的劍手所使用的劍。
	おさるのつるぎ	2900	62	猴族人合用的劍，密西亞專用。
	バスタソード	4500	79	破壞力驚人的珍貴秘藏劍。
	ふところがたな	4000	75	高貴之人所用（阿雪）專用。
	ブラックナイト	3500	70	散發著妖異黑光之劍，裝備的人會進入魅了狀態。
	ムサシのにんとう	9000	80	忍者頭領所使用之短劍，由於十分珍貴，其賣價亦高。
	ようとうクニミッ	8000	99	各能力－10，雖攻擊力高，但有不幸之劍的稱號。
	ソードオブインフェルノ	／	120	會給與敵人極度不安之劍，使敵人混亂。
斧	ダイソンアックス	3400	69	泰臣專用斧。
	ちぬられたおの	4850	82	會吸血的恐怖斧頭，泰臣專用。
鎚	いのちのこづち	4000	67	如在攻擊中命中敵人，裝備者的HP會回復，薩巴專用。
	スレッジハンマー	3500	73	命中率高的鎚，薩巴專用。
	トンカチ	250	15	普通鎚，重且鈍，薩巴專用。
	まじんのこづち	5000	80	除闇和呪外，全屬性＋10。
	いねむりトンカチ	2000	55	被攻擊的對手會進入睡眠狀態。
	おおきなかけや	500	22	沒什麼破壞力，只是十分輕。
	のろいのこづち	2	200	防禦力－250、運和速度－200，可說是世上最強力的武器，裝備者會變得笨重。
杖	おおきなコンパス	5200	60	老師用來教學的道具，攻擊時會使敵人混亂。
	ギルタのつえ	10	／	傑露達愛用之杖的仿製品，誰也不能裝備。
	スナッチロッド	5950	51	全屬性＋15，攻擊時會吸取敵人少量MP。
	フォルスタッフ	9800	80	充滿著慈愛的美麗之杖，美露、美路達合用。
	ライジングサン	3210	51	由千年古樹之木所製的高級杖。
	ロッドオブライフ	4000	49	向己方攻擊的話，一定確率會回復HP。
槍	おもいやり	1000	73	普通槍，較重。
	ニードルランス	4000	76	有著一定攻擊力，尼柏路特合用。
	フンババスピア	3490	71	全屬性＋10，魔力和攻擊力俱佳。
	レパルドのやり	2700	80	攻擊力高的槍，尼柏路特專用。
	ホーリーランス	4500	83	由於受到神的祝福，其攻擊力十分高。
	なぎなた	450	25	可攻擊遠距離敵人。
弓	かぜのゆみ	3900	75	風屬性＋20，風之精靈所使用的弓。
	キューピッドのゆみ	1900	48	愛天使所使用的弓，渴望愛情的人合用。
	ダークアーチェリー	4250	80	闇屬性＋20，邪惡之弓。
	はやぶさのゆみ	3100	62	設計一流的弓，會作出兩次連續攻擊。
手套	バスターアーム	4500	80	原本是戰鬥機械的專用部件，現在已是平常人使用的手套。

防具

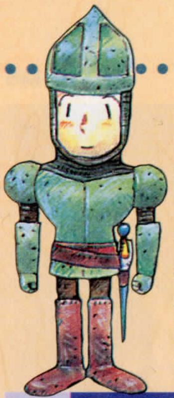
分類	名稱	價錢	防禦力	備註
服	アイスメイル	12500	99	冰屬性＋50。
	きりのローブ	2750	51	裝備者四周會產生，有著一定防禦力。
	クランキーメイル	2400	50	防禦力高，可是當受到物理攻擊時會有機會混亂。
	ドラゴンメイル	2600	50	炎屬性＋20，由龍鱗所製。
	ニンジャスーツ	3100	54	男女合用，上級忍者專用。
	はがねのよろい	1750	48	由精煉出來的鐵所造，防禦力高。
	アキレウスのよろい	10500	92	炎屬性＋60，防盜力屬上級，可減低魔法做成的損傷。
	かがみのころも	9500	77	受到通常攻擊時，會把一部份損傷還給敵人。
	グレートアーマー	8400	80	沒什特別的防具。
	けがわのコート	9500	85	由動物的皮毛製成，女性專用。
	けんじゃのふく	6750	68	防禦和魔法防禦力＋30之服。
	せいようかっちゅう	6800	73	雖重但防禦力高。
	せいれいのころも	11000	90	防禦和魔法防禦力＋40，全屬性＋15。
	チタンメイル	4500	60	輕且防禦力高。
	ちまみれメイル	20	53	防禦、魔防和運各－30，裝備時高確率自身混亂。
	ぬけにんしょうぞく	6100	72	速度＋30，忍者專用。
	のろいのよろい	10	－50	呪屬性＋150，裝備時容易進入睡眠和混亂狀態。
	まわし	150	5	攻擊力＋30，裝備者精神力提高。
	むげんのマント	3750	59	魔防＋30，魔法系的特殊攻擊損傷減少。
	ムサシのはだぎ	／	35	武藏專用之服。
盾	ダークプロテクト	1300	29	闇和呪各屬性＋30，所有各色可裝備。
	ファイヤーシーリド	1100	29	炎屬性＋30，對炎耐性加強。
	ろうひのたて	10	30	魔法使用時，裝備者所有MP消費量＋2。
	ガウメイルのたて	1700	31	會提高裝備者少許魔力和魔法防禦力。
	かがみのたて	2700	35	受到通常攻擊時，會把一部份損傷還給敵人。
	せつやくのたて	1450	30	魔法使用時，MP的消耗量－2。
	チタンシールド	2100	35	輕且防禦力高。
護身符	ムサシのおまもり	1000	1	速度＋30，武藏專用。
項鍊	まほうのくびかざり	10000	2	魔力和魔防＋30，除闇和呪外，全屬性＋50。
	いかずちのネックレス	4000	1	雷屬性＋70，女性專用。
指環	こんやくゆびわ	2500	／	運＋30、速度＋15，有婚約的女性合用（阿雪）。
徽章	いかずちのワッペン	1750	／	雷屬性＋70，男性專用。
	せいぎのバッチ	4500	／	魔力＋25，除闇和呪外，各屬性＋50，男性專用。
	スキップリング	3000	／	戰鬥中移動範圍增加。
	はやぶさのゆびわ	1500	／	速度＋40，女性專用。







屬性追加效果之必殺技



與多用途和多屬性的魔法相比，必殺技便顯得較弱。但「必殺」之名並不是假的，因為其中一些必殺技是有等級之分，和魔法一樣，經過一定使用量後，能力便會產生變化，亦會增加一些魔法的屬性，一些必殺技強的角色加以使用後，其能力往往超過魔法師。



沒有追加屬性的必殺技

技名	Lv	攻擊力	備註
ゼノンパンチ	0	115	向敵一體發出飛拳，方向會變化。
	1	130	同上。
	2	145	同上。
ばくれつけん	0	125	正面敵人有效，範圍會隨著 Lv 而變化。
	0	125	同上。
	1	155	同上。
フラッシュコンボ	0	100	Lv 不同，連技的內容亦不同，Lv 0 會是增加 50% 的損傷，Lv 4 便會增加 200%。
	1	100	同上。
	2	100	同上。
	3	100	同上。
	4	100	同上。



有屬性追加的必殺技

技名	Lv	攻擊力	追加效果
かとんのじゅつ	／	25	炎＋60
くうれつけん	0	120	0
くうれつけん	1	140	炎＋25
ゼノンボム	／	110	炎＋40
ゼノンミサイル	0	180	炎＋20
ゼノンミサイル	1	200	炎＋30
ゼノンミサイル	2	220	炎＋40
ダイソンボンバー	／	150	炎＋20
てんしょうけん	0	150	0
てんしょうけん	1	180	炎＋25
ドラゴンセイバー	／	600	炎＋15
ドラゴンファング	／	200	炎＋30
パワースラッシュ	0	劍：130、斧：115	0
パワースラッシュ	1	劍：160、斧：140	炎＋30
ヒートウェイブ	／	115	炎＋30
ポポロクラッシュ	／	225	炎＋35
マックスヒート	／	200	炎＋35
ワイルドアロー	0	120	炎＋15
ワイルドアロー	1	140	炎＋15
かぜのやいば	／	145	風＋15
つむじかぜのやいば	／	135	風＋20
イナズマおとし	／	50	雷＋25
トールハンマー	／	50	雷＋25
らいじんけん＋3	／	200	雷＋25
らいとんのじゅつ	／	50	雷＋50
ラストジャッジメイト	／	110	闇＋40
じゅうもんじぎり	0	130	0
じゅうもんじぎり	1	140	聖＋20
ゼノンビーム	0	120	聖＋20
ゼノンビーム	1	130	聖＋25
ゼノンビーム	2	140	聖＋30
グランドクラッシュ	／	斧：120、鎚：135	地＋25
ダイソンウェーブ	0	劍：130、斧：150	地＋20
ダイソンウェーブ	1	劍：140、斧：160	地＋30
ダイソンウェーブ	2	劍：150、斧：170	地＋40

～魔法與必殺技 LIST 3～

魔法

名稱	價格	屬性	使用 MP	攻擊力	備註
シールエネミー	9000	補助	16	／	把一種類的敵人封印，使其不出現（對蛋敵無效）。
トルネード	2000	風	16	52	把敵一體捲進真空中，受到風的攻擊。
ハイハリケーン	／	風	14	160	把敵全體捲進龍捲風中，由高空墮下。
アギドサンダー	／	雷	最大 MP 之 10%	225	由雷神發出的攻擊，普烈斯專用。
エクスチェンジ	／	補助	16	／	把自己變成某一位敵人，美路特專用。
エクソサイジング	15000	補助	16	5	把恐怖帶給敵人全體。
ゴッドブレス	／	聖	17	185	喚出神聖的氣息來攻擊敵人。
サクリファイス	／	回復	所有	／	死亡、所有狀態異常回復，使用者自身死亡。
サンダーストーム	16000	雷	13	130	捲起雷雲，向敵人全體攻擊。
ダークフィールド	8000	闇	10	90	在一定範圍內出現黑氣團攻擊敵人。
トランスフォーム	／	補助	17	3	使用者在一定的回合中會變成比杜羅，美路特專用。
トランスペアレント	16000	補助	11	0	一定時間內透明。
アースクェイク	／	地	9	75	利用神之力使大地震動，向敵全體攻擊。
ダークスター	／	闇	14	145	產生一個小黑洞，向敵全體攻擊。
デス	／	呪	11	／	利用邪惡之心殺滅敵一體，多古馬專用。
ナッシング	／	闇	最大 MP 之 10%	225	由神製造之暗黑球，向敵全體攻擊的大魔法，多古馬專用。
ファイラルフロスト	／	冰	最大 MP 之 10%	230	各敵人發出超巨大雪球，古路特專用。

必殺技

名稱	價格	必要 TP	成功率	武器	備註
ラストジャッジメント	3500	16	100	弓	比杜羅專用必殺技，無數的箭會從天而降。
いただき！！	／	7	50	／	盜取敵人道具。
イナズマおとし	11000	15	100	劍	戰鬥完結前，每回合以閃電攻擊敵人，比杜羅專用。
ゴールデンハーマー	9000	9	100	鎚	敵一體攻擊＋沈默，薩巴專用。
ゼノンチャージ	／	4	100	手套	ZENON 的專用儲氣技。
ゼノンドリル	／	8	100	手套	手部變成電鑽向敵人攻擊， ZENON 的擴機能。
ゼノンパンチ	／	8	100	手套	向敵人發出飛拳， ZENON 的擴機能。
ゼノンビーム	／	8	100	手套	發出貫通光線攻擊，帶有麻痺效果，ZENON 的擴機能。
ゼノンブラスター	／	16	100	手套	發出擴散衝擊波使所有敵人受傷，ZENON 的擴機能。
ゼノンボム	／	2	100	手套	發出不定向炮彈攻擊敵人，也會有擊中同伴的機會， ZENON 的擴機能。
ゼノンミサイル	／	20	100	手套	導彈攻擊，一定範圍有效，ZENON 的擴機能。
メルトダウン	／	128	100	手套	自爆，有 499 之物理攻擊力，ZENON 的擴機能。
らいじんけん＋3	9000	16	100	劍	帶電的劍發出物理攻擊，有麻痺效果。
ワイルドアロー	3500	10	100	弓	遠處一定範圍敵人有效。
うつせみのじゅつ	／	7	／	／	一個回合使敵人攻擊無效。
かとんのじゅつ	／	11	25	劍	戰鬥完結前敵人會受到火炎包圍。
くうれつけん	／	8	120	手套	發出能量球向敵人攻擊。
クラクラハンマー	／	9	50	鎚	給與敵一體任何異常狀態。
グロウジャベリン	／	13	125	槍	前方長距離敵人全體有效。
しっぷうざんてつけん	／	21	200	劍	向敵單體攻擊。
すいげつけん	／	全部	300	劍	在 TP 全滿時才可使用。
つむじかぜのやいば	／	7	135	劍	向敵單體攻擊，有風的追加效果。
ドラゴンセイバー	／	100	600	劍	利用同伴的 TP 使出龍之力，比杜羅專用。
にんじゃらんぶ	／	18	170	手套	接近敵人，使用拳和腳攻擊。
ヒートウェイブ	／	18	115	劍	接近敵人時可使用。
ポポロクラッシュ	／	21	225	劍	神聖之力包圍全身，以身體作攻擊。
マックスヒート	／	12	200	劍	向敵單體發出強烈的熱波攻擊。
らいとんのじゅつ	／	13	50	劍	呼喚出雷雲，向敵人一體發出閃電。

製造商：NAMCO　　容量：CD-ROM
發售日：發售中　　售價：328港幣
ARPG MEM

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：MS

TALES OF PHANTASIA





序

在一個地下墓地中，發生着一場無人知道是甚麼的戰鬥，這場戰鬥非常激烈，分別有二人同時受到擁有強大力量的魔王傷害，其中一名伙伴使出呪法將它封印在憤墓裏，在這個封印的過程中，看到他們是利用兩個鏈咀來協助封印，當封印完成之後他們亦完成自己家中世世代代的使命，就這樣過了十年…



現代編——阿西利亞曆4304年

狩獵



住在多迪斯村（トーティスの村）的古尼斯（クリス），起床後便到家中的修練場與父親美奇魯（ミゲール）及杜利斯達（トリスタン）師父打招呼，其父美奇魯想向他說出有關鏈咀的事，這可是古尼斯的15歲生日禮物；就在同一時間，古尼斯的好友卓士達（チェスター）正出門到他的家前，原來二人約定今天到南方的樹林打獵，於是有關鏈咀的事便押後才說。二人正準備出外時，患病的母親前來看古尼斯，還將回復用的道具交給他，當二人來到村口時遇上杜利斯達師父，原來他正打算回家，之後二人離開多迪斯村。



★★備忘錄★★

「溫柔哥哥」的稱號



首先到雜貨店內與櫃台的伯伯說話，他會向卓士達的妹妹艾美（アミィ）問好，而且更將蘋果交給卓士達，之後古尼斯到卓士達家找艾美，艾美會將造了數晚的吉祥物送給古尼斯，而卓士達就只得頻道指環，不過若是將蘋果交給艾美，便能夠取得「溫柔哥哥」的稱號。

殘酷的命運



二人一直向南方走便走進森林，豈料很快就找到獵物（野豬），卓士達決定跟隨牠的後方去，當二人追到一顆枯萎的大樹前時，卻不見了牠的踪影，二人便分頭尋找，正當古尼斯行近大樹下時，突然聽到不可思議的聲音，內容是「不要弄毀這顆樹」，接着一顆茂盛的大樹在他眼前掠過，卓士達回來後亦是找不到野豬的踪影，想不到原來野豬是找幫手來對付二人，與野豬之戰立即展開，戰勝後二人對今天的收獲十分滿足，就在他們回村之際，村中的鐘聲突然響起，二人知道村中發生事故便立即回程。

離遠可看到整村都燃燒着，二人進村後發覺一切都太遲，卓士達看見村內的慘況，立時想起其妹艾美的安危，於是立即到家中尋找，古尼斯亦立即回家，結果在家門前看見傷痕累累的父親，可是卻問不出甚麼，至於其母則由家中出來，並吩咐他到北方的尤古利特之都（ユークリッドの都）找伯父，之後她亦說不出說話來…天空有如看見慘劇一樣哭了起來，古尼斯在這瞬間亦很難接受，事後他看看卓士達的情況，結果亦是如此，卓士達感到自己不能保護村莊而難受，由於這兒太危險的關係，希望古尼斯先行一步，他會隨後趕上，從而為報村子的仇，而現在的他只希望一人靜下來，古尼斯見他這麼堅決便一人向北方的尤古利特之都去。







★★備忘錄★★

強力武器

當與卓士達分別後再次到古尼斯家時，可在2F的火爐中找到敵人遺留下來的劍，由於這把KNIGHT SABER（ナイツサーベル）的威力強勁，對於一人冒險很有幫助，所以不要遺忘啊！



被出賣



古尼斯離開傷心之地向北面進發，途中經過一條山道，這條山道分別有西方及北兩條，西方的山道比較短，但是沒有寶箱；而北方的則較長，沿途設有寶箱，不論是向那方走都可先到附近的商人處買取補給道具。通過山道之後不久便來到尤古利特之都，古尼斯依照母親所説到伯父家去(在左上方)，他將多迪斯村被襲一事説出，伯父只能好好地安慰他，古尼斯在這兒休息的當晚，一群士兵進入古尼斯的房間，並將他捉住，他只好跟着士兵離開，可是他的伯父亦難逃一劫…另一方面卓士達已為整村子的人作好墓碑，突然有人進來…

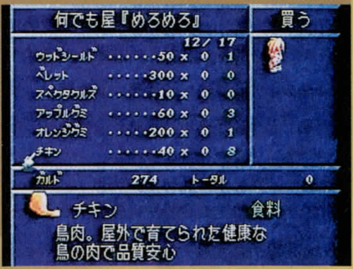


古尼斯被帶到一個謎之男人房中，他就是襲擊村莊的人，那男人奪去古尼斯身上的鏈咀，解除他的武裝之如，還押他進牢獄裏，在古尼斯離開房前，卻看見那男人背後有不尋常的影子…

★★備忘錄★★

補充物資

在伯父家休息之前，應在這個都市上買取補給品，由於一進入被捕的事件，就不能出外買取補給物，而且在古尼斯會先被解除所有武裝，然後繼續旅程，為了安全起見，應先購定回復道具。



脱出





在牢獄裏的古尼斯，無可奈何地找尋離開的方法，忽然在隔壁的房間傳出女子的聲音，還吩咐他將手伸出小洞，利用耳環的力量離開這兒及救回被捉去的女孩，古尼斯便依照她説話做，結果真的能離開牢獄，並且見到那名女子，可是她被劍刺穿身體，已經…古尼斯只好將劍拔出，裝備後利用劍將牢獄的閘門打開，從而到右方牢獄前救出內裏的女孩美特(ミンド)，她知道古尼斯來相救，很希望救出在對面牢獄的母親，古尼斯為了不讓她看見母親的慘況，只好向她説謊，之後二人到下方的鐵閘前，利用斧頭將其斬破，進入地下水道裏。在地下水道的1F和3F均有SAVE POINT，記錄進度後到3F盡頭，將把守着出口的魔物擊倒就能成功逃脱。離開地下水道後來到一個森林，以為已安全的美特突然受到魔物偷襲，幸好古尼斯趕得及上前抵擋，雖然美特平安無事，但是古尼斯則倒地不起，美特為免被追兵發現，便抱起他離開森林。

重逢



不知過了多久古尼斯終於醒來，原來他被送到摩利斯(モリスン)的家中，美特見他已回復精神後，便將自己造的食物送給他，古尼斯表示謝意後到外吸收新鮮空氣，豈料到在庭園中遇上卓士達，摩利斯亦前來説明，事實上他也是被黑鎧甲的男人追捕，而且他認識古尼斯的父母和美特的母親，可是當他知道古尼斯身上的鏈咀被奪去後面色立即轉變，並稱非到地下墓地不可，古尼斯等人欲一同前往抗敵，但卻被他拒絕，三人只好返回屋內商量對策，不過對於卓士達來説，已不能在這兒等待，古尼斯一直保持沈默，這令到卓士達怒起來，就在這時杜利斯達師父前來和解，原來古尼斯是希望了解一切，因為他實在有太多事情未知，於是杜利斯達師父便吩咐他們準備一切到東南方的洞窟去，而他亦會在那兒等候古尼斯等人。







前夕

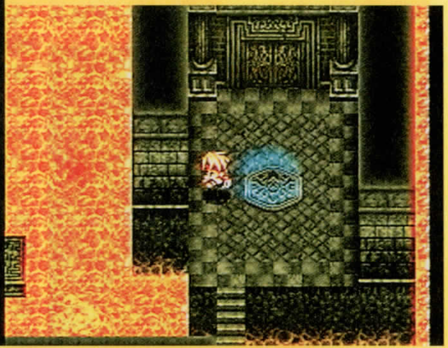
三人離開摩利斯之家向東南方的洞窟進發，進入後不久就找到杜利斯達師父，他見到古尼斯等人有這樣的決心，便將他的最後奧義教給古尼斯，之後便進入地下墓地，這兒共有7層，其中位於B3的中央大門是被封印，必須先到B7的其中一個房間取得紅寶石才能進入，可是要打開這房間的門，就需踏下地板上的掣，只要利用同層的石像就可，但是由於那個石像是石巨人，一定要將它打倒才可移動(注意：魔神劍對它產生不到作用)。



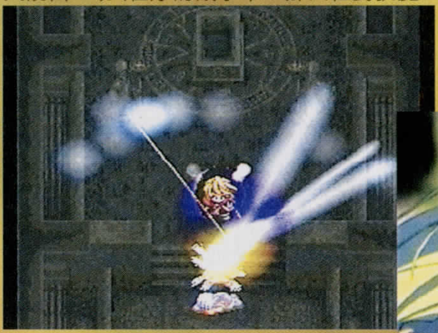


魔王的復活





進入封印房內的魔法陣後來到熔岩地帶，先利用會動地板將掣拉下，在途中古尼斯不慎跌下紅寶石，為了到地下房間拾回紅寶石，便利用上方的浮游裝置，不久就到達魔王達奧斯(ダオス)的房間前，進入該房間後看到黑鎧甲的男人瑪魯斯(マルス)與摩利斯對峙，由於古尼斯從後上來令到摩利斯分心，令到瑪魯斯有機可乘將魔王達奧斯的封印解除，摩利斯對眾人説出一切(在序的故事中，那四位對抗魔王的人，就是古尼斯的父母、美特的母親以及摩利斯)，古尼斯和卓士達欲上前制止，可惜魔王達奧斯已經復活，他先將解開封印的瑪魯斯殺死，接着是向摩利斯攻擊，摩利斯為了古尼斯等人的安全便將向他們念呪，欲送他們離開這兒，由於時間已無多的關係，只能將書交給古尼斯，可是始終是趕不及，卓士達獨自上前牽制達奧斯，在一擊之下卓士達亦倒地不起，摩利斯為了保護他，最後被達奧斯的光柱射穿身體…





過去編——阿西利亞曆4204年

在一百年前之旅



當美特和古尼斯醒來後發覺身在異處，而卓士達和摩利斯不見踪影，古尼斯只好打開摩利斯的書看，那是摩利斯所記載的由異界來侵略者戰記：「在很久以前，不知從那裏來的侵略者達奧斯揭起戰爭，用普通的方法是不能傷害他，只有法術才能牽制到他，後來他在與祖先作最後決戰時卻逃亡至未來，因此摩利斯家感到達奧斯的來臨，用同樣的法術將他封印。」

古尼斯便決定找尋打倒達奧斯的方法，二人離開山坡到附近的比魯亞達村(ベルアダムの村)去，村長看見有外人來訪高興得前來招待，當古尼斯説出在多迪斯村來這兒的時候，竟然沒有一人知道有多迪斯村這個名字，還誤認是魔術的名稱，可是對於古尼斯來説魔術不是已經不存在，為了詳細了解情況便到村長家細說。

村長叫利爾奧斯(レニオス)，他對於古尼斯所説的話感到奇怪，因為魔術的而且確存在於這個世界，並沒有法術的存在，美多便使出痊癒的法術給利爾奧斯看，利爾奧斯亦使出其利害的炎之魔法，豈料到這兒就是100年前的世界，利爾奧斯是多迪斯村的開拓者呢！大家都覺得很不可思議，古尼斯便向他請教魔術，可是使用魔術的人必須要有妖精的血統，二人都感到失望，不過在北方尤古利特村住的告拿斯(クラース)能協助他們，而今晚二人就在此休息。

★★備忘錄★★

取得食物袋

二人在村長家休息後，與他的太太說話時，就會取得M SIZE的食物袋，這樣便能儲存更多食物了。



被燒焦

二人在村長家休息後，調查在村長家的火爐，就會便火燒焦，奇怪的是它會計算古尼斯調查次數(筆者按：筆者嘗試了100次都沒有甚麼事發生…)。



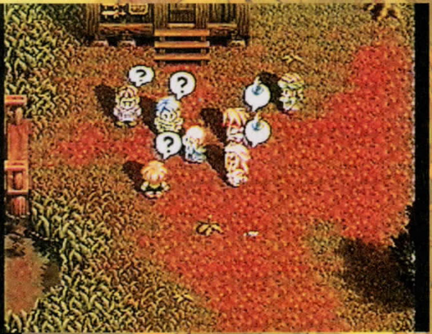
奧義及呪文書

在一間名叫「DOUBLE KO」的武器屋中，經過秘道與裏面的小孩説話，便能取得「魔神雙破斬」的奧義書一本。另外，在阿芝加入之後回來這兒與村長説話，就可取得風系呪文書。









新伙伴

二人離開村莊向北方的尤古利特村去（即是現代編的尤古利特之都），進入村後到告拿斯的家，可是告拿斯用冷言冷語去對待二人，還要收10000元的費用，突然後旁出現的助手美拉特（ミラルド）便與他大鬧一番，事後古尼斯向他們說明來意，雖然告拿斯仍是半信半疑，但是他被古尼斯的決心感動，可是他並不能使用魔術，他只是借助精靈來使用魔術，在這之前必須先與精靈進行契約，這稱為召喚術，由於現在的他亦未能使用，於是決定加入古尼斯的行列，先到風之精靈住的地方進行契約。





★★備忘錄★★

戀愛物語

在村的南方看到一位女子站在不動，上前查看後發覺她患有戀愛病，原來她愛上了由比利捷亞（ベネツィア）來的入口社社長的兒子艾魯爾（エルウィン），於是二人到武器屋找艾魯爾將這事説出，後來得知她是八百屋的女兒蘭絲（ナンシー），可是以事業為重獨自返回比利捷亞。（待讀）



新料理

在離開這條村子之前，可來到雜貨店與廚師説話，他會教古尼欺如何做三文治的。



呪文書

在告拿斯家中的書櫃中可找到兩本呪文書，但現在是不能取得的，必須阿芝加入隊伍後才能取得，千萬不要忘記啊！



契約



三人向東北方的羅域利爾谷（ローンヴァレイ）進發，這兒有一名叫巴特（バート）的住着，可是從巴特口中得知自從地震之後，精靈有點異様，在谷內四周暴走，連他的女兒都不知所踪，這有可能令到告拿斯不能與風之精靈作契約，可是他們堅持要前去，並協助巴特找回女兒阿芝（アーチュ），巴特於是將契約指輪交給古尼斯等人。





三人向羅域利爾谷進發，見前方通道被大石阻塞，利用鋤頭（つるはし）便可除去（註：可到哈米魯之町（ハーメルの町）購買），在谷內可看到精靈們因吸入瘴氣而在四周括起大風，由於風勢太大古尼斯等人會被強制移動，首先進入中央的洞到地下1F，將前方的精靈打倒後進入充滿瘴氣的地方，將岩石（A點）推至放出瘴氣的洞穴裏（B點），接着來到地下2F，先將中央處的岩石（C點）推至左側的放出瘴氣的洞穴（D點），然後將位於E點的岩石推到F點的瘴氣洞穴，成功令洞穴的瘴氣除去，便可到精靈之谷的盡頭（G點）與風之精靈作契約，在作契約之前風之精靈吩咐眾人到精靈之森去，全因是這世界的精靈和魔術就快要消失，至於阿芝的事，精靈們並沒有見過她，之後風之精靈與告拿斯作契約，從而能使用召喚術。三人返回巴特的家，轉告沒有阿芝的消息一事，然後依照精靈所説向精靈之森進發。

（註：要進入山谷的地下時必須持有繩索（ロープ），亦是可在哈米魯之町購買）





羅域利爾谷 MAP











★★備忘錄★★

戀愛物語 2

當古尼斯來到宿屋時會遇上蘭絲，她決定到比利捷亞市找艾魯爾，而且還有一位女劍士陪伴着，因此不用古尼斯等人擔心。（待續）



新料理

在哈米魯之町的中央處可找一位廚師，與他説話可學到新料理方法。



枯萎





在比魯亞達村的南方森林，就是精靈所說的精靈之森，進入森林的盡頭可看到大樹柔特拉魯（ユグドラシル），突然樹之精靈出現，這情景就有如古尼斯在南之森打獵時一樣，她是寄宿於這顆大樹柔特拉魯裏的精靈瑪迪露（マーテル），她說柔特拉魯就要枯萎，若果它枯萎，世界就不會有魔術出現，因為在現世界的魔術之源MANA（マナ），不知甚麼原因消耗很大，這樣下去魔術很快會消失，說罷後瑪迪露清失，美特嘗試使用法術，可惜力量不足，為了盡快將達奧斯打倒，告拿斯便決定與最強的月之精靈露娜（ルナ）作契約，於是三人便向北方的比利捷亞市，準備乘船到阿魯雲尼斯達（アルヴァニスタ）去。

報仇記



三人向北前進經過山道，再次回到哈米魯之町，當進入町內看見慘不忍睹的情況，整個町都被毀，在這兒搜索之後找到叫利亞（リア）的女子，她的雙親被迪美魯（デミテル）所殺，現在只餘下她一人，古尼斯非常了解她的心情，更決要將迪美魯打倒，從而為雙親報仇，雖然告拿斯完全不明白他們的想法，但最終都願意承受，而現在迪美魯向北方走去，於是連同利亞到比利捷亞市。

來到比利捷亞市後向這兒的人收集一下有關迪美魯的情報，結果在市長口中得知他在西面的孤島上，四人便用800元乘搭碼頭左方的船，向西面的孤島進發。來到西面的孤島發覺這兒煙霧迷漫，離開碼頭便見到迪美魯之館，進入後不久在迪美魯的書房中找到一條鎖匙，在後庭看見一顆不尋常的樹，上前查看後發覺樹是假的，從而展開戰鬥，取勝後回大廳處，打開中央的窗簾令陽光射進屋內，然後將玻璃櫃的方向改變，令陽光折射至兩顆水晶球上，成功後便會出現秘密通道，進入通道後發覺來到地下1F，向深處進發終於找到迪美魯，古尼斯上前說要為利亞的雙親報仇，可是從迪美魯口中得知利亞已和其雙親一同發生意外死去，而現在的利亞相信是假扮和說謊話，此時利亞並沒有作聲，眾人正在苦惱之際，古尼斯決定相信利亞的說話（選：1），這時迪美魯行近鏡子，看見他身後的骷髏，証明了他是說謊話，於是戰鬥開始起來。

★★備忘錄★★

戀愛物語３



在比利捷亞市的宿屋再次遇上蘭絲，她會要求古尼斯到入口社內找艾魯爾，只要古尼斯依照她的說話做，二人便會約在噴水池等待對方，而且更相戀起來。可是當阿芝加入後到達入口社，便會看到艾魯爾之父卻反對他們相戀一事，艾魯爾和父親爭論後便與蘭絲一同離開。（待續）

奧義與呪文書



只要到比利捷亞市的防具屋找女劍士說話，她便會將「襲爪千裂破」的奧義書賣出，價格是3000元。另外在噴水池旁的屋內，有人會將兩本呪文書賣出，分別是「ストーム」和「ライトニング」，價格是200及1000，待阿芝加入時來這兒買。





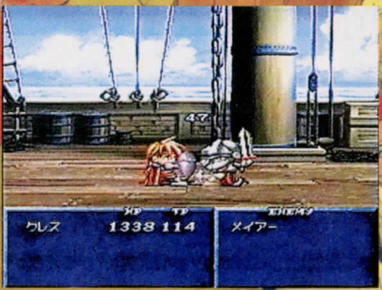
戰勝後利亞亦同時倒下，她說要回雙親的身邊，並希望眾人照顧她的好友，就這樣她手持着絲帶便去逝，突然利亞再次醒來，令眾人嚇了一驚，她並不是利亞，而是活潑的阿芝，原來利亞是她好友…大家將阿芝帶回巴特家，兩父女重逢的景象非常感人，之後巴特將契約指輪送給古尼斯作謝禮，阿芝亦加入他們的行列。



船上刺客

四人再次到比利捷亞市，乘搭碼頭右方的船到阿魯雲尼斯達去，可是被船長拒絕，幸得阿芝的協助，船長才願意開船，在船上告拿斯和古尼斯說有關談情說愛的事，一位叫米亞（メイアー）的人前來說要到摩利亞坑道（モーリア坑道），之後一行人到飯堂用餐，還座在米亞旁，除了古尼斯之外，眾人都盡情喝酒，過了三個小時，古尼斯與美特均回房間休息，餘下已入睡的阿芝及告拿斯，米亞突然向告拿斯說出真相，原來他並不是要到摩利亞坑道，而是販賣阿魯雲尼斯達的情報表面上和平的阿魯雲尼斯達已被達奧斯支配，因為其王子已被他的手下控制，並表明不與達奧斯展開戰爭，這事必須要保密，之後告拿斯抱着阿芝回房休息。翌日米亞來訪，古尼斯上前迎接，豈料他想對古尼斯不利，幸好及時被告拿斯阻止，米亞立即逃去後告拿斯吩咐古尼斯上前追趕，因為他被某人控制，由於告拿斯等人都不能戰鬥，只好由古尼斯獨自上場，在甲板上看見控制米亞的人，於是戰開戰鬥，戰勝後眾人都無事起來，不久便到達阿魯雲尼斯達的海港。





王子救出行動

四人先到宿屋稍作休息，在半夜眾人便商討有關救出王子的策略，最後的結果就是侵入城內，準備好一切後四人利用阿芝的飛行掃把進城內，只要避開士兵的耳目，不久就到王子的房間，王子醒來後大聲地叫，眾人連忙之際，找到控制他的主謀(白鳥？)，她現身後立即展開戰鬥。





戰鬥結束後王子醒來，他看見古尼斯等人又大聲地叫，結果四人都被士兵捉住…在牢獄裏四人都想不到辦法離開，不久他們被帶到國王前詢問，告拿斯將救出王子和並決心打倒達奧斯一事說出，令到國王聽後感動起來，不單將釋放他們，還吩咐他們到冒險者之砦取摩利亞坑道的通行証。

★★備忘錄★★

奧義、呪文書及新料理



進入一間叫蕺草(どくだみ)的藥屋，在地下1F找士兵說話，可以6000元的價格買下魔神千裂破之奧義書。另外進入超級市場找廚師說話，亦可學到新料理。古尼斯被釋放後到城內的魔法研究所，可找賣呪文書的人，不過只能買兩本。

MINI GAME——取石仔



在城中有一個取石仔的迷你遊戲，規則是每分別在壺中取石，數目為1~3個，最後取石的人就為輸，基本有個計算方法：只要將總數減5，將得出來的數再除4，結的點數位是幾多，就先取幾多粒石仔，然後以對方取石仔的數目和自下回取石仔的數目和是4，這樣就很容易取勝，例如：總數是55，55減5等於50，50除4後得12.2(若是沒有點數，就由對方開始先)，這樣我方先取兩粒石仔，若對方取1粒，我方取3粒；對方取2，我方取2，對方取1，我方取3，就是這樣。

MINI GAME——賽跑

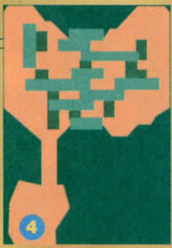


在阿魯雲尼斯達之都的右側廣場，可與一群小孩作賽跑比賽，基本上並不難，只要在鬥快跑3個圈，就能取得寶物，不過取勝3次後就無得玩。

熱砂之洞窟



在阿魯雲尼斯達海港乘船到右下方的沙漠，在沙漠中央有條叫保利蘭特的小村莊，可在那兒作補給，之後便可到東面的熱砂之洞窟。進入後先到地下2F取得巫術指環(ソーサラーリング)，裝備後可到A點及B點，利用指環的力量按下牆上的標靶，並取得熔岩之匙，接着利用該匙到炎之精靈房間，利用指環的力量分別令石柱倒下成為橋樑，這便能到達炎之精靈面前，可是要與他作契約，就需將他打倒，於是戰鬥立即展開(註：由於他的火炎攻擊強勁，最好裝備耐火的防具，若是以火屬性攻擊，便會幫他回復體力)，取勝後告拿斯亦成功與炎之精靈作契約。



熱砂之洞窟 MAP



★★備忘錄★★

秘密通道

在雜貨店櫃員的正下方有一條秘密通道，在那兒調查便可進入，進入後可取得四件寶物，不過在離開時卻要用錢買下，若不立即買下的話，永遠都不能得到那些寶物，每件寶物約60000大元，慢慢地儲錢吧！



世界地圖



現代編

1) 多迪斯村
2) 南之森
3) 尤古利特之都
4) 摩利斯的家
5) 地下墓地
17) 水鏡之森
18) 12星座之塔
19) 美多加魯斯
20) 雲魯哈拉平原
21) 白樺之森
22) 達奧斯城

未來編

23) 超古代都市多魯
24) 奧魯特之洞
25) 夫利斯基
26) 炎之塔
27) 常闇之町阿尼
28) 北之岬

過去編

6) 羅域利爾谷
7) 哈米魯之町
8) 比利捷亞市
9) 西面孤島
10) 阿魯雲尼斯達
11) 保利蘭特
12) 熱砂之洞窟
13) 精靈之洞窟
14) 浸食洞
15) 摩利亞坑道
16) 奧亞捷斯

註：由於過去、現在及未來世界的地方相同，只有少許地名改變，所以在此將改變的地名作對照。

過去編

比魯亞達村＝多迪斯村
尤古利特村＝尤古利特之都
精靈之森＝南之森

未來編

美基魯之町＝多迪斯村

TO BE CONTINUE……

製造商：ATLUS 售價：6800日圓
發售日：98年12月17日　容量：CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應DUAL SHOCK

TEXT：精靈鍛冶師FUKUDA



THOUSAND ARMS

用愛的力量來拯救世人！

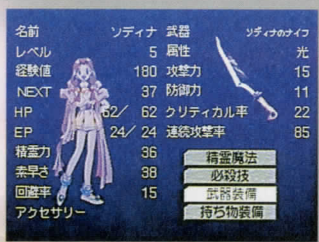
系統詳細分析

MASTER SYSTEM

在《THOUSAND ARMS》的所有系統當中，最重要而同樣亦最具討論性的相信是鑄造武器用的MASTER SYSTEM了，透過此途徑角色們才可令所使用的武器得以強化。當通過扎比路所給予的鍛冶試練後，玩者便可到各村鎮或洞窟內的鍛冶場將武器注入精靈之力，不但能夠改變武器帶有的屬性還可增強其攻擊力與防禦力，至於武器鑄造的等級上限是該角色現時的等級，例如主角與其劍的等級分別為20和15，那麼在鑄造過程中便可將劍提升至Lv.20。另外，武器亦能學到參與鍛冶女孩子對應好感度的精靈魔法及必殺技，像蘇迪娜若以Lv.1好感度來進行鍛冶，那麼該武器便能學到回復魔法ラクナ。

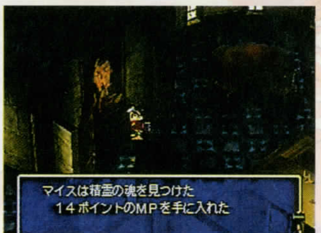


■鑄造武器對冒險有極大的重要性



■需利用鑄劍來修煉精靈魔法與必殺技

若要進行鍛冶，最起碼要有的東西除了女孩子和武器外，還有在過程中將會消耗掉的MP，至於要取得MP則可從(1)調查村鎮內各個不同地方，皆因傢俱、木箱或花卉等地方都可能藏有MP；(2)經過戰鬥直接獲取。如果想替武器學習新的精靈魔法及必殺技，玩者便需要先提升女孩子的好感度，方法不外乎是約會指令裏的談話、送禮物與及進行小遊戲。不過，有時候玩者是需要故意亂講説話來降低女孩的好感度，因為有部份用得着的魔法(如小回復)是要較低好感度才可學到的，高一點或低一點都不行，故此便要調較好感度來學習這些魔法了。



■到處都有隱藏着MP的可能性



■有時是需要故意降低女孩子的好感度

約會重點

如果想和女孩子約會以博取其歡心，理所當然地只要調查村鎮內的女神像便可執行約會指令，至於約會對象則只限出現當地的女孩，所以4名女性同伴均可在各地邀請，而另外4位則必需前往其出現地點(如瑪莉安便是要在山手列車)。至於可選擇的約會形式則共有3種，包括純粹談話、贈送禮物及進行女孩各自獨有的小遊戲，效果方面以談話最為理想，好感度的上升比例算高；贈送禮物的唯一缺點是需花費金錢；至於小遊戲則效率較低。

女孩子屬性對照表

女孩名稱	屬性	女孩名稱	屬性
蘇迪娜[ソディナ]	光	維娜[ウィナ]	火
卡玲[カイリーン]	風	妮露沙[ネルシャ]	地
芭露瑪[パルマ]	水	瑪莉安[マリオン]	風
鏡花[キョウカ]	水	美露[ミル]	地



■主要靠談話來取悅女孩子



■小遊戲亦有一定的作用









OPENING MOVIE CLIPS

戰鬥



■COMMAND CANCEL在頭目戰時效用極大

本作的戰鬥系統算得上是單對單的決戰，因為只有前排隊員才可輸入攻擊指令，後排的則只能使用回復與部份補助魔法，故此要衡量哪名同伴排第2、3位需考慮的最大因素應該是魔法力和防禦力。至於攻擊指令所需要的發招時間，會根據角色的速度值而有所不同，所以速度越快的人其攻擊時間計就會越短。相反地，頭目們往往都會使用威力較大的必殺技，這樣的話前排負責攻擊之隊員就可先選擇「防禦」，然後待對手發招後按×來取消「防禦」改以「攻擊」進行反擊，這樣就能避免遭對手必殺技殺至元氣大傷。

聲援與奚落

在戰鬥進行時，如果替後排同伴選擇「待機」他們就會隨機做出聲援或奚落的動作，顧名思義聲援是指對我方前排同伴有益處的動作，至於奚落則是降低前排對手能力的挑釁行為。



■看！武查奚落對手時下流得很呢~

聲援與奚落效果表

角色	聲援效果	奚落效果
馬以斯[マイス]	CRITICAL 率上升	回避率下降
武查[ムーザ]	防禦力上升	防禦力下降
創志[ソウシ]	速度上升	速度下降
蘇迪娜[ソディナ]	HP 回復	攻擊力下降
維娜[ウィナ]	攻擊力上升	攻擊力下降
卡玲[カイリーン]	回避率上升	回避率下降
妮露沙[ネルシャ]	EP 回復	吸收敵人 EP

異常狀態一覽

圖示	異常狀態	治療方法
	昏睡：角色會睡眠起來無法行動，在數個回合後便自動回復	(道具) ポワズンそう (魔法) ポワオール
	麻痺：角色無法動彈，在數個回合後會自動回復；若全體成員都麻痺起來就當作全滅論	(道具) ポワーズン (魔法) ポワデル、ポワオール
	沉默：無法使用魔法	(道具) ペーラそう (魔法) ポワオール
	混亂：混亂時玩者不可選擇該角色的行動	(道具) ペーラそう (魔法) ポワオール
	操縱：被敵人操縱着，不可選擇該角色的行動	(道具) 無 (魔法) ポワオール
	中毒：角色會因毒化而受傷，若戰鬥結束後沒有回復則會維持這狀態	(道具) ポワズンそう、ポワーズン (魔法) ポワン、ポワデル、ポワオール

道具説明

不論是平時移動或戰鬥途中，玩者都可使用一些道具來作協助，除了普通的回復道具外還有攻擊用道具、補助用道具、裝備用道具和送給女孩子的小禮物等，每個類別都有其專用標記像布袋為平時或戰鬥用道具、盾牌為裝備和心形為小禮物等。



■道具使用畫面

消耗道具簡表

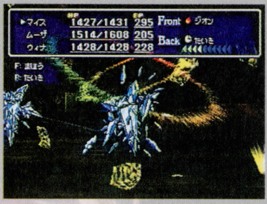
系統	道具名稱	使用效果
回復系	ラクナそう	回復少許 HP
	ラクナール	回復一定程度的 HP
	ラクナール EX	回復 HP 至全滿
	ハイラクーナ	回復全體成員的 HP
	ポワズンそう	回復中毒狀態
	ポワーズン	回復中毒及麻痺狀態
	ペーラそう	回復沉點及混亂狀態
	デバーン	令倒下同伴以 HP 1 的狀態復活
	ハイデバーン	除異常狀態外作完全回復
	マンドラそう	回復少許 EP
	マンドール A	回復一定程度的 EP
	ハイマーンド	回復大量 EP
攻擊系	ホノビン	作出炎屬性攻擊
	ピカール	作出光屬性攻擊
	ヒュダーン	作出風屬性攻擊
	ジオマス	作出土屬性攻擊
補助系	マイティバイブル	敵人動作會變得遲鈍
	ホラーバイブル	敵人馬上逃跑

飾物簡表

道具名稱	裝備效果
ハッピーグラブ	減低被操縱及混亂確率
デカスリートグラブ	增加速度，減低被會心攻擊擊中確率
カット	增加速度和攻擊力，減低防禦力
パワーリング	攻擊力上升
ウィリーリング	速度上升
ガードブレス	防禦力上升
ホノアミュレット	減輕炎系攻擊傷害
フルアミュレット	減輕水系攻擊傷害

精靈魔法、精靈獸及必殺技

雖然精靈魔法、精靈獸及必殺技是三種截然不同的技倆，不過其取得途徑與及使用條件則有點相近。先説最容易取得的精靈魔法，只要在鑄造武器時尚未學會參與女孩等級之對應魔法，就會在鍛冶畫面顯示所能學到的魔法名稱；必殺技方面其情況則有點相以，可是每招必殺技只對特定角色有作用，例如蘇迪娜Lv.1時的ダンシングナイフ只會在鑄造她的配劍時才出現，其他角色是無法學習這招必殺技的；至於主角馬以斯所專用的精靈獸，必需成功喚醒聖火台內的精靈獸以獲取其能力。

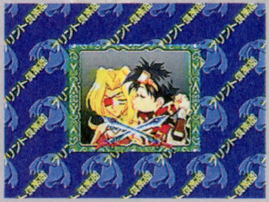

■部份精靈魔法只有前排角色才能使用

精靈魔法簡表

系統	道具名稱	使用效果
回復系	ラクナ	回復少許 HP
	ラクデル	回復較多 HP
	ラクバース	回復全體成員的 HP
	フェイルセーフ	令倒下同伴復活過來
	リフェイルセーフ	除異常狀態外作完全回復
	ポワン	解除中毒狀態
	ポワデル	解除中毒及麻痺狀態
	ポワオール	解除所有異常狀態
攻擊系	ホノン	對敵單體的炎屬性攻擊
	ワーラ	對敵單體的水屬性攻擊
	ヒュン	對敵單體的風屬性攻擊
	ジオン	對敵單體的土屬性攻擊
	ピカン	對敵單體的光屬性攻擊
補助系	ビリ	令敵單體麻痺
	グル	令敵單體混亂
	ニャム	令敵單體昏睡
	モク	令敵單體沉默
	マイトガッツ	我方一人攻擊力上升
	ガードガッツ	我方一人防禦力上升
	セコンドガッツ	我方一人速度上升
	テクスガッツ	我方一人回避率上升
	ヘロマイト	敵方一體攻擊力下降
	ヒョロガード	敵方一體防禦力下降
	ノロセコンド	敵方一體速度下降
	ヘナテクス	敵方一體回避率下降
護罩系	バリア	增強對魔法攻擊之防禦力
	ウォールバリア	增強對普通攻擊之防禦力

PRINT CLUB 貼紙相

當通過了乘坐蘭古特前往火山島的事件，在世界各地便開始設有PRINT CLUB貼紙照相機，只要付出 300GG 的代價玩者便能和女孩子一起影貼紙相，而和約會相同只能夠選擇與出現在該地的女孩子合照。拍照過後在目錄畫面便會追加「觀看貼紙簿」這選項，藉以選看已拍攝下來的精彩照片。


■齊齊映靚相，SAY CHEESE

序　章



在某月某日的某山路裏，本故事的偉大（？！）主角馬以斯[マイス]帶着疲憊不堪的身體，一步一步地向前行，朝着沒有終點的路途前進……(是餓到沒有氣力吧！)這時有兩名村民行過，說甚麼「那個終日泡妞的杜拉爾安夫貴族[トライアンフ]，自從所住的地方格多[カント]被襲擊後，便不顧一切拋棄領土跑掉了」，這句話聽在馬以斯的耳裏，頓時回憶起數週前起發生的那件事…



原來這個名叫馬以斯．杜拉爾安夫的少年，其實就是格多此處之貴族少爺仔，其老爸古拉夫[クリフ]則是出了名的花花公子，當馬以斯行到大屋西北方的鍛冶室時眼見父親仍死性不改的只顧替美女打製劍器，試問若有敵人攻打這裏怎辦？難道要靠他抵禦外敵嗎？(我可不想哩…)但他竟好意思說能夠肩負保護格多百姓之職，真是老天爺…



直到數日之前，在杜勒多加舒多[トラッドガルド]大肆撒野的黑色軍團終於打到來，炮火連聲火光遍地，馬以斯叫村民們趕快逃命後就衝回老家，但反轉了大屋也找不到那傢伙的蹤影，難道他真是如此膽小早就逃走了？另外在二樓的書桌上馬以斯發現了杜拉爾安夫的家訓，看罷後原來鑄製劍器是需要借助女性的力量，難怪世世代代都是如此急色鬼了。跟着可做的唯有是自行離開村子，突然間他遇到一名美少女，於是便奮不顧身的上前搭訕，就在這時一個逃命中的阿婆向馬以斯衝過來，接得他人仰馬翻金星四冒。當恢復知覺醒來時，他眼見所有村民已逃之夭夭，只得自己一人在這裏…







依然地，馬以斯拖着既疲亦餓的身軀緩緩地向前行，眼看自己身無分文只剩下一把家傳寶劍，不如把它賣掉…就在這時他看見眼前寫着「BOYZBE」的村子，與此同時倒地不起。

第一章 那個名字叫馬以斯！昨日還是貴族



聽過濱崎亞優美所唱的主題曲後，遊戲便正式進入第一章。馬以斯被一道女性呼叫聲喚醒，連忙跑過去看看是否有美少女陷入危機之中(真是犬子無虎父…)，只見那少女兩三下子便將包圍她的人擊走，雖然如此馬以斯仍想「英雄救美」，於是拔出他那把引以自豪的家傳寶劍來，殊不知將劍稍在空中揮舞劍身竟然斷成兩截(紙劍？)，結果當然是要飽受惡人的老拳。



當馬以斯醒來之際，發現自己原來身處於那名天使的家中，並得知她的名字叫蘇迪娜[ソディナ]，此外她還有一名叫扎比路[ジャービル]、替將軍鑄製寶劍的精靈鍛冶師兄長，至於這村莊則是名為波爾舒比[ボイズビー]。扎比路瞧到馬以斯身後的鐵槌，得知他亦是一名鍛冶師，於是問他能否拿出其劍一看，只是馬以斯拖拖拉拉地說他的劍純粹用來作裝飾用，頓令扎比路非常失望，罵他根本不知道劍精靈的存在價值，隨即就把劍舉起露出藍色光芒。



馬以斯即時無言以對，但在無路可選下唯有請求扎比路替他修補其劍，結果扎比路告知在村子北部有一個廢置了的礦坑，只要將礦坑盡頭的礦石取回來便可，但必需使用該斷劍作為武器。隨後蘇迪娜亦將一些有關精靈寄存在物質內的事告訴馬以斯，和各村民談話過後可在村的周圍殺些敵人，待儲夠錢買回復道具便可出發。



出村後先通過東面的橋樑，再往西北方走就會到達礦坑，這個洞的構造並非很複雜，故此別取漏沿途的寶箱，另外在北側是設有供人休息回復體力的地點。稍向前行會發現有儲存點，儲存過進度後便能找到礦石(藍色)，但當調查它時就會進入頭目戰，由於是第一個頭目所以並不難應付，打敗它後在取得礦石之餘家傳寶劍亦得到精靈的力量。



當馬以斯返回波爾舒比村蘇迪娜的家時，一群女子突然擁向屋內把他撞在地上，原來她們都是扎比路的FANS，由老到幼都希望扎比路為她們鑄製劍器(事關俊男也)，不過扎比路頓時打發了她們走。後來馬以斯希望能跟隨扎比路學習，很想他能收自己做徒弟，結果在蘇迪娜的求情下終於答允。

第二章 令人心跳的杜勒多加舒多？馬以斯的修行日子



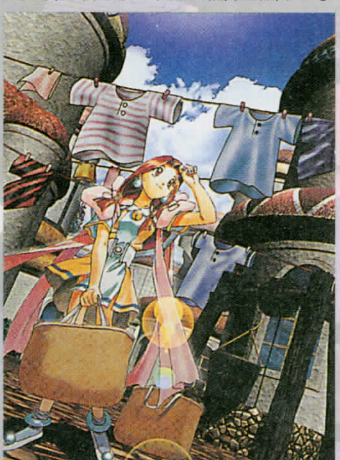
鏡頭轉到另一邊去，在某處有一群人正在展開會議，皇帝極希望能夠盡快找到擁有暗黑力量的鍛冶師，以助他統一天下完成霸業。說回馬以斯，在第二天早上他便開始跟隨扎比路學習鑄打精靈劍，只要稍露身手扎比路便能令自己的劍發出光芒，相比之下馬以斯的則是暗淡無光，他認為扎比路必定是使用了某種道具才會如此，結果即使以扎比路的鐵槌來打劍仍沒有幫助，其實所有精靈鍛冶師都需要靠自己的「心」才可引發精靈之力。





接着蘇迪娜叫馬以斯到村內逛逛放鬆一下心情，雖然只需隨意行行便可以，但要補充的是在村東面馬以斯會遇到妮露沙[ネルシャ]，可趁機和她去喝茶，不過目前她是不會加入成為同伴的。返回蘇迪娜之家後，在鍛冶場扎比路為了證明馬以斯擁有成為精靈鍛冶師的能力，於是給予他一個小試練，玩者只要依照扎比路的行動來輸入對應按鈕即可，在最後考驗畫面下方的提示用操制器會消失掉，需要真的望清楚啊；記着十字掣的↑←↓→是移動馬以斯，○則是進行動作。





通過試練後扎比路便吩咐馬以斯到大嬸的家裏去，說她的菜刀受寄宿在裏面精靈的影響而發狂起來，結果和蘇迪娜在村東面的民房找到那名大嬸，進入屋後發現果然有一把菜刀正在胡亂飛舞，只要趁它飛入綠色的目標框內按○攻擊便可，原來菜刀因不滿被主人用來切開即食食品的包裝袋才會這樣。跟着回去向扎比路報告，他叫馬以斯替他把剛製成的鐵鍋送到一名婦人處，只要找到一名站在屋前的婦人便可，位置是在入村後石橋的右旁。

完成後在回去時聽到扎比路兩兄妹的對話，說甚麼要把劍帶到波爾舒比村西面的狄比要塞[テーベ]去，但同時黑色軍團的魔爪已伸到這兒了，於是叫蘇迪娜幫馬以斯一把加入成為同伴，這時可先進入鍛冶場強化手上的武器。順帶一提，在出發前若到女神像選擇和蘇迪娜進行約會，只要逗她高興除了能提升其好感度外更可問到一些有關她的資料。離開村子向西行很快便到達狄比要塞，二人發現黑色軍團的飛空船在頭上掠過，趕過去時有大量敵人從天而降需要對付，當馬以斯受傷蘇迪娜便要替他作回復。後來馬以斯的舊朋友武查突然出現，原來他正是接收二人帶來之劍的人，他以絕技旋風斬將敵人吹得老遠，亦因此招威力過大一般的劍通常都抵受不了而斷掉，這時馬以斯便將扎比路替他打製的新劍交出，將包圍着的嘍囉統統擊殺。





進入要塞後，士兵們進行巨石攻擊把外面的敵軍一舉殲滅，這時馬以斯和武查便互相寒暄一番，不過當蘇迪娜行近武查稱讚他時他馬上面無血色硬如鋼鐵…(哈哈！難度這就是壯漢的弱點？)接着可進入要塞的鍛冶場替士兵修補斷劍，這時武查亦恢復知覺，他感到馬以斯雖然並非完全變成一名精靈鍛冶師，但已比以往成長了不少。由於任務經已完成，馬以斯便和蘇迪娜折返波爾舒比村，在途中雖然遇到有敵人伏擊但卻被滿頭銀髮、到處遊歷修行的扎比路大弟子舒密德[シュミット]拯救，他質疑馬以斯並沒有足夠的能力來保護師妹，說雖然馬以斯的劍擁有光芒但卻猶如生銹鐵一樣，根本無法和他那把閃着黑光的劍相題並論，最後舒密德將自己的黑劍[シュミットの剣]交給馬以斯使用，注意該劍是無法裝備任何精靈魔法的，還是用回自己的配劍比較好。





第三章 神秘的鍛冶師！扎比路與舒密德





在蘇迪娜家的鍛冶場，舒密德早已恭候多時，師匠扎比路要求看看兩人所鑄製的劍，細看下發現舒密德的劍雖然很強但卻帶有奪取魂魄的可怕力量，扎比路指出劍的善惡在乎鑄劍者的心境，因此較欣賞資質較劣但擁有少許精靈之心的馬以斯，舒密德固然不服師匠的評價，於是轉身離去。是夜，因欲上廁而睡醒的馬以斯聽到樓下有聲響，於是連忙走落去看看，發現舒密德離開了屋子，而從其遺下的信件得知有人正在村外等待他，由於有不祥預感馬以斯於是跟出去看看。他發現舒密德正和一名神秘男子談話，神秘男子告知美迪奧皇帝[メデウス]需要借助他的力量，説畢消失掉後舒密德驚覺馬以斯跟縱自己，不過他對有人欣賞自己的才能感到迷惑…



到了第二天，馬以斯向蘇迪娜詢關於精靈鍛冶師「秘傳」的事，可是她對此事並不大清楚，只知道是和能夠與精靈溝通之能力有關。就在這時屋內傳來吵架聲，跑過去看得知舒密德對扎比路不肯將秘傳傳授給自己感到極度不滿，師匠表示這並非由他作決定而是皆因舒密德並沒有這種心，故此縱使他的能力很強亦無法學到，接着便叫他前往霧之谷找薄明之鏡，只要照一照便知道自己內心所存在的東西，同時亦吩咐馬以斯跟着他到霧之谷去。

出村後只要一直向東行，就會發現被濃霧包圍着的霧之谷，構造上並不算很複雜但在濃霧的干擾下相當容易取漏寶箱，至於正確通往目的地之路線是有儲存點作標記的。在薄明之鏡那兒終於找到舒密德，可惜的是他始終無法在鏡內看到精靈的樣子，就在舒密德相當迷惑之際彷如人影的一團黑光告訴他是暗黑鍛冶師，即使沒有秘傳亦能靠自己的力量獨步天下，雖然馬以斯喝着舒密德別跟它去可是仍被強行帶走，那團黑光臨行前道出除了暗黑鍛冶師外所有其他鍛冶師都不可留下來，於是召來部下欲將馬以斯殺害。





解決眼着的嘍囉後因擔心村子有事，二人於是馬上折返，果然村子變成了一個火海，毫無疑問是黑色軍團飛空船的所為。接着趕到蘇迪娜之家看看師匠是否無恙，發現他正與神秘人沙夫特[シャフト]死鬥着，最後他運用精靈獸的力量將敵人轟走，但換來的是力絕倒地的代價。臨終前扎比路將自己的鐵槌交給馬以斯，並叮囑二人要合力前往光之洞窟盡頭的「聖火台」去，從燃點中的聖火可通往另一條道路，及後當安葬好扎比路馬以斯便聽從其遺言，與蘇迪娜一起出發前往光之洞窟。





第四章 找尋「聖火台」！燃點着的熱情火炎

在波爾舒比被黑色軍團燒至一片頹垣敗瓦後，馬以斯便和蘇迪娜到大陸南面的光之洞窟，留意途中需要經過一個形狀特別的石環。光之洞窟內很像萬年冰壁那樣，四處都是透明色的磚塊，而經過一輪迷宮後終於找到鍛冶場，鍛冶場的旁邊則有一個祭壇，蘇迪娜表示以前來的時候還有火炎的，結果馬以斯借助師匠鐵槌之力量把二人變成火炎進入內部。





在內部五名MASTER告訴馬以斯光明鍛冶師與暗黑鍛冶師的事情，原來各個地方均設有被封印了的聖火台，光明使者末裔馬以斯需要利用聖炎之劍(師匠的鐵槌)來搬移聖火之炎，並希望他能守護聖火之炎免得被暗黑使者有機可乘，最後更獲得水之精靈獸アクオーン的力量。臨離去前，蘇迪娜告訴馬以斯其兄長曾提及過，要令精靈力量發揮得更好，就需要借助純潔女孩子的愛(難怪馬以斯家族眾人都是如此博愛了)，而當他倆返回現實世界之際發現有機兵得悉聖火台的事，為免它將秘密傳送回總部於是先下手為強毀掉它。

第五章 維娜登場！女戰士乃海盜的女兒



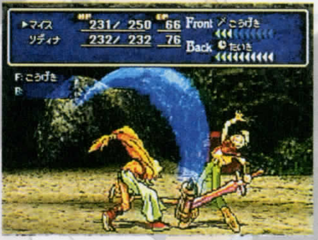
蘇迪娜說在狄比要塞的西側海岸應該有聖火台遺址，於是便再次進入要塞去，這時遇到出來迎接的武查，他解釋因波爾舒比受襲的同時要塞亦被敵人攻擊，故此分身乏術無法前往營救，雖然如此但他已決定加入我方。另一方面，皇帝那邊廂歡迎暗黑鍛冶師（舒密德）的加盟，但他卻同時擁有光明和黑暗兩種力量，於是便叫手下幫幫他。





從要塞西面出口離開，再向西行不一會便到達目的地哈度伯鎮[ハトーバ]，當行近海邊山崖時武查那傢伙真有一手，竟然向蘇迪娜說出充滿感情的字句（他說這是其家族的必殺技，真是難以置信…），馬以斯當然不會放過任何討好女孩子的機會啦。入鎮後可打聽到不少有趣情報，例如有婆婆說不知能否和濱崎亞優美約會等…此外亦有關於藏有遺跡之火山島的事，可是到底如何才能找到船隻往那裏去呢？另外亦可和卡玲[カイリーン]作初次會面，但她和妮露沙一樣不會在這時加入的。





在船邊和碼頭，馬以斯分別聽到適合載人到火山島的移動工具和蘭古特[ラングード]之事，接着在酒吧發現一名老船員，他表示雖然知道很多資料但馬以斯等人必需和他比賽喝酒勝出他才肯講出來，結果當然是遣派隊中最強的武查出場吧！勝出後老伯說蘭古特是位於懸崖旁邊那個向海伸延的地方。綜合各種情報，大約估計蘭古特是位於東北面那個貌似貨倉的地點，可是守衛們卻禁止馬以斯進入，唯有繼續在鎮內調查，這時得知有武術家在鎮外出現，於是走去看過究竟。





在鎮外三人忽然感到有人類氣息，發現果然是那名武術家，馬以斯道若他們能夠勝出武術家就要把蘭古特的情報說出來，接着武查上前和他決勝負，殊不知當使用旋風將其外袍吹走後裏面竟然是一名打扮性感的少女！這時武查當場硬直起來，手中武器被她的鐵槌轟斷，隨後馬以斯和她進行戰鬥，擊敗她後她便將其身份一一說出來。原來她就是蘭古特族族長的親生女兒維娜[ウィナ]，由於在和父親比試時錯手將其寶劍弄斷捱罵，她於是把心一橫四處搗亂，跟着當她知道馬以斯是精靈鍛冶師時便請求他替父親修補寶劍，大夥兒因而能夠進入蘭古特內。由於維娜說其父親那把折斷了的寶劍是放在塔內的武器倉庫裏，馬以斯於是從蘭古特右下方的塔登上高層通道，再朝向右上方的司令塔去，結果在底層的倉庫內找到族長之劍，只要拿它到鍛冶場去進行修補便可。

第六章 不幸的再會！黑色的師兄



將回復原狀的族長之劍帶給在司令塔等待着的維娜，她就會引領馬以斯三人進入控制室，在出發往火山島前先到最內部和其父親古勒布[グラップル]見面，當古勒布知道他的寶劍是被馬以斯所修補後，便問他到底想要甚麼報酬，馬以斯固然最想前往火山島去，族長亦爽快地答應了這個請求。不久，在蘭古特內響起了準備出發的廣播，莫明奇妙的馬以斯便問維娜為何還不帶他們到港口去登船，頓時弄得維娜啼笑皆非，原來整個蘭古特就是一個移動用的小型島嶼！



在尚未到達火山島之前，古勒布族長說現正為三人準備歡迎宴，叫他們可先到各處逛逛，這時可趁機和蘭古特內的人們交談，一會兒後便回去找族長。另一方面，黑色軍團亦派遣飛空船出發，先鋒乃五武王之一喜怒無常的保魯度[ボルト]，他可以一下子將部眾們全部轟掉…說回正享用盛宴的馬以斯等人，但當談得興起時族長竟然呼呼大睡，結果馬以斯決定先到別處去，與此同時原來維娜對父親那種強迫婚嫁的態度感到不滿，因為她想找一個自己真正喜歡的人。後來馬以斯他們走去拍貼紙相，剛巧蘭古特已駛近火山島，最後在出發之際維娜表示要跟隨大隊一起行動。



在火山島內有部份通道起初會被熔岩擋着，只要令巨大岩石滾下來改變熔岩的流動方向，就會出現新的通道以取得寶箱，另外在入口附近有個寶箱是裝載了名叫接吻爺爺[キッスじじい]的怪人，他自稱對愛情有豐富的認識，離去前他說將會逗留在波爾舒比村等候馬以斯。一直向前行很快便能找到鍛冶場和聖火台，當舉起鐵槌進入聖火台內部時發現暗黑鍛冶師(舒密德)的蹤影，他竟然取走全部的聖火之炎及擊倒了維娜，結果要以武力來解決這場紛爭。這場戰鬥和以往不同的是暗黑鍛冶師身後的謝菈[ジェラ]施展各種補助魔法，因此我方亦要相同戰法應付之，有需要的話不妨使用精靈獸攻擊，但即使戰勝了聖火之炎仍會被對手搶走。





返回蘭古特的司令室，當和族長談話船身忽然產生極大震盪，原來是黑色軍團的空降襲擊，把敵人全數解決過後族長決定發射精靈炮，維娜於是拉馬以斯去守護動力室，因為巫女們現需要集中精神來召喚龍之精靈，就在這時敵軍的保魯度終於攻進動力室。將他打敗後精靈召喚亦順利完成，結果前方的飛空船被蘭古特一炮擊毀，可是保魯度後來的爆炸亦令動力室損壞不堪，導致胡亂行駛撞向陸地暫時無法再啟動，需要找人替船身進行修理。順帶一提，由現在起可自由到貼紙相機拍攝貼紙相，與及和動力室的美少女巫女芭露瑪[パルマ]約會。



第七章 沙漠之荒野 鐵道都市的美少女鍛冶師



蘭古特所停泊的位置是中央大陸較北地區，馬以斯等人正為找尋機械鍛冶師而苦惱，就在這時發現有一道高牆放在眼前，猜想它到底是甚麼之際有一輛巨型火車從遠處駛來，得知原來這是火車用的路軌。接着進入附近的一個火車站威奴站[ウェイノポイント]，行近月台時該輛循環線列車MOUNTAIN HAND(山手？！)剛好停站，於是連忙跑上去看看究竟有沒有機械鍛冶師能夠幫忙。





登車後，玩者可向車掌選擇需要前往之目的地，不過現先在車內進行調查，有居民說在山手內是住有一名技術高超、名叫瑪莉安[マリオン]的機械鍛冶師。當行到最上層時，馬以斯被一名怪形怪相的男子撞倒，該名叫賓迪加[バンディガー]的人滿口都是甚麼「在世上到底有沒有真實的愛？」這類說話，真是令人吃驚。接着行進他身後的研究室，發現有個青蛙女孩正慌張地找尋東西，原來她就是大名鼎鼎的瑪莉安，她說其超珍貴的AI陷阱發生裝置不知被誰人取走了，又說那裝置現在被帶到車頭的工場部份，馬以斯為了懇求她協助唯有跟着去看看。在工場發現原來那裝置是被賓迪加取走了，他還啟動之令工場頓時變成一個迷陣，瑪莉安指出該裝置是與蘭古特同樣使用星之碎片的能量來運行，維娜聽在耳裏當然馬上迫她幫手，最後在商議下決定先幫瑪莉安從賓迪加處取回裝置。





在這迷宮設有數種不瑪同款式的陷阱，不過大部份都很容易解決，較特別是當拉動第一支控桿後便需要和機械人猜拳，與及兩個控桿群組的正確破解法分別為↓↑↑和↓↑↓。在盡頭瑪莉安因賓迪加的失策而搶回裝置，接着的戰鬥實在容易得很，勝出後賓迪加會離去，與此同時車掌廣播說多奇奧站[トキーオポイント]因被謎一般的人佔領着故此不會在那裏停車，而由於相信那處有聖火台的遺址所以馬以斯等人便決定從仙拿加站[シナガーポイント]步行過去，至於修理蘭古特之事則交給瑪莉安負責。

第八章 創志參上！ 黑刀的陰謀

鏡頭轉到黑色軍團那邊去，暗黑鍛冶師對借助聖火之炎所打製成的劍感到非常滿意，當然他最想得到是擁有獨特愛之力量的蘇迪娜…馬以斯一行人在仙拿加站下車，甫出





站便發現一名美少女鏡花[キョウカ]被素浪人包圍着，以其為人當然會插手干涉吧。當輕描淡寫解決敵人後一名面色蒼白的劍客攻擊馬以斯，經鏡花制止下得知原來這人就是她的兄長創志[ソウシ]，創志一瞧到蘇迪娜便馬上走過去搭訕，以自己時日無多來博同情，真是的…鏡花説創志平時是非常堅強的，但在其他女性面前就會自動變得柔弱起來（病態乎？）。後來創志表示因有重要事辦而先行離開，馬以斯追問其妹得知原來創志的師匠[カノウハ]被人囚禁在多奇奧站附近的利喬島[リキュウ]，同時估計創志手持着的黑劍是舒密德送給他的，既然大家有着相同敵人馬以斯於是決定幫他一把。





離開仙拿加站保持向東行，很快便能到達位於岸邊的多奇奧站，只見創志雖咳得很厲害仍使用那黑劍擊殺敵人，即使鏡花如何地勸或蘇迪娜表示願意幫忙，他依然故我堅持獨自出發去營救老師。接着馬以斯在碼頭解決攔路的士兵，隨即便與鏡花乘小舟出發往利喬島，結果在小屋內找到無恙的老師，原來老師與馬以斯的爺爺是老相識呢。將討伐黑色軍團之經過告訴老師後，老師表示敵人原想直接搶走聖火之炎的，只是看守這裏的侍實力太強難以強攻，於是把能引發潛在破壞力的黑刀送給這裏的侍使用，讓他們自相殘殺便可趁混亂搶走聖火之炎…為了別讓黑色軍團取得另一枚聖火之炎，老師於是叫馬以斯趕快行動，但要鏡花和蘇迪娜這兩名美少女留下來陪他。





從小屋後門離開可直達通往山頂的道路，只要一直向上走很快就能到達鍛冶場和聖火台，就在這時皇帝的手下利卓桃[ラチェット]帶同被黑刀力量操縱着的創志，要他對付馬以斯等人，結果在無可奈何下唯有一戰。勝出後眼見創志仍被暗黑力量操着，鏡花於是不顧危險高舉寶劍以靈光照向兄長，最終創志都能恢復知覺變回正常。跟着馬以斯走入聖火台裏去，高舉鐵槌以喚醒第二匹精靈獸フィートノッド獲得其力量，然後沿山路返回老師的小木屋與蘇迪娜會合，殊不知行到山腰時頓發現小屋那兒燒得遍地紅光，當以極速跑回去時已蘇迪娜已被捉到一架飛空船上…



為了拯救蘇迪娜創志決定加入成為同伴，而乘坐小舟回到多奇奧站碼頭時鏡花説會和老師暫時居住在波爾舒比。就在正欲尋找方法營救蘇迪娜時，一名身穿紅袍的謎之女性叫馬以斯使用其飛空艇，以追趕那架朝向空中交易都市沙蘭[シャラン]進發的巨大飛空船CLOUD MANTA，雖然不知道對方身份但現在已沒有選擇的餘地，馬以斯唯有登上飛空艇立即出發。幾經辛苦終於都能成功登上巨大飛空船，創志看見地上的紋章立刻説曾經在機械帝國迪亞諾巴[ディアノーバ]見過，難道它想征服世界的傳聞是真的嗎？不管這些了，先盡快找出蘇迪娜的所在，結果在第二個儲存點的左上方房間找到她與暗黑鍛冶師，他説自己擁有光明與黑暗兩方面的力量，較馬以斯那種不成熟的能力強得多，戰鬥隨即爆發。敗陣後的暗黑鍛冶師雖然感到馬以斯已成長了，但仍舊説着「小子，下次瞧着看吧」這些説話，真是不服輸的傢伙，而最後飛空船則依照原定航道降落在沙蘭上。



第九章 卡玲登場！忍身在莎蘭之影



剛登陸沙蘭不久，曾在哈度伯鎮出現過的謎之少女卡玲便走過來，懇求眾人能夠幫助這裏的百姓，結果她叫馬以斯跟着到剛格里區[コインクレ]去找她。先在市集看看到底有甚麼特別發現，得知這裏商店所販賣物品的價格較其他都市的為高，就連旅店收費也高達100大洋（嘩！賊呀！），至於中央廣場那間大屋則有士兵看守無法進入。接着從南端的地下通道行到剛格里區去，卡玲果然守信用在此等候，她帶馬以斯一行人到其家裏去，道出統治



者拉巴迪斯[ラバンティス]的營商政策令這個原本極講信用的地方，變成奸商謀取暴利互不信任的物質社會，後來她說已夜深了叫眾人早點休息，於是便男女分房睡覺。到了第二朝，馬以斯驚覺所有行李、金錢和卡玲均不翼而飛了，想也不用想當然是卡玲她所幹的！於是馬上跑回市集誓要找她出來答過清楚。



從樓梯返回上層的市集果然找到卡玲，但她卻完全不信任馬以斯似的，這時便需要運用其三寸不爛之舌來游說她相信人世間的各種好事情，內容包括了信用、愛、承諾和夢想合共4種，記着她由於不會輕易相信人故此別選擇太激進的答案，即使成功通過或談話失敗她都會逃到另一處去，至於她會出現的地方則有剛格里區入口附近、女神像、市集商店街和橋底。雖然最後都能取回全部財物，但卡玲對馬以斯仍有很大的戒心，表示除非能夠打倒在這裏作惡的拉巴迪斯才考慮相信他，跟着到拉巴迪斯的大屋發現已沒有守護在此，於是便偷偷潛進屋內。在四周調查之際忽然看到士兵將卡玲強行捉來，從大門匙孔看到拉巴迪斯正努力游說她協助自己，這時馬以斯當然立即衝入房內來個英雄救美，並告訴拉巴迪斯願意用身上所有金錢來救回她，但即使付了錢仍被他用陷阱困着…

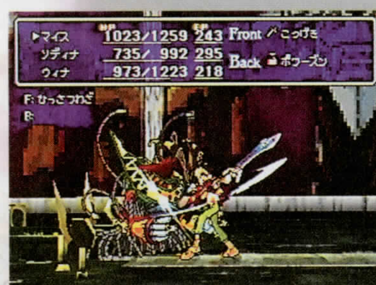




在坑洞內馬以斯等人的誠意加動了卡玲，結果令她加入成為同伴兼且告知左上角的牆壁設有隱藏門，接着進入由石路組成的迷宮，這時需要打開全部寶箱來令左下側的橋樑降下以返回地面。無需多說當然要再入大屋找拉巴迪斯晦氣，他的實力雖較一般頭目為高但若小心點便能輕鬆應付，勝出的話可得到纜車室之鍵[ロープウェイ室の鍵]，兼且得到剛才給予他那筆金錢的2倍金額，隨後打開拉巴迪斯房間下方纜車室的大門，利用纜車馬上返回地上區域。說到另一邊，皇帝正詢問暗黑鍛冶師死亡深紅[デスクリムゾン]的製作進度，沙夫特表示有關佔領山手列車以取得茲亞路高原[ジェアール]裏礦石的行動已準備就緒，皇帝於是馬上叫韋亞[ワイヤー]出動…







剛返回地面的祖克站[ジュークポイント]，瑪莉安便慌慌張張走過來告知山手列車有事故發生，叫馬以斯盡快利用車站商店後方的秘密通道潛入列車內。在車頭工場部份現在已變成暢通無阻，可先取回2個之前無法通往的寶箱，留意韋亞會在特定地點出現狙擊馬以斯，不過要戰勝實在太容易，而戰鬥過後它會逃之夭夭。跟着便前往最盡頭的控制室，當行近控制台時突然產生變化，原來韋亞與列車已混成一體，留意這次它的實力較上次強了很多，尤其是它的麻痺攻擊很容易會令隊伍全滅，固此要預早帶備足夠的回復道具。勝出後列車會失控無法正常駕駛，需要在限定時間內輸入3組密碼令列車停止下來，只要慢慢地按正確的按鈕便可。



To be continued...

玩家特區



遊戲誌專題

COSPLAYER入門攻略!!



TEXT BY：小健健
資料搜集：古拉拉_B
協力：ZAC、癲
鳴謝：J.J.借出COSPLAY雜誌、綠毛小審、蝦子麵

前言：

COSPLAY這玩意，在港日兩地也越來越流行，在甚麼同人祭、GAME SHOW中，也見到不少人扮演不同的漫、動畫及電子遊戲內裏的角色。不過，玩COSPLAY的好像都是圍內一班志同道合的玩意，門外漢想玩的話，總好像老鼠拉龜，無從入手。所以，今期的「遊戲誌專題」，我就會STEP BY STEP的，為大家講講在香港初玩COSPLAY的點點基本知識。WELL，希望對一些有興趣玩COSPLAY的讀者有所幫助吧。



步驟一！！ 確定自己所扮演的角色！！

在開始時，説甚麼都假，首要的還是要確定自己所扮演的角色。唔，若為了自己興趣的話，當然是選一些自己喜歡的人物來扮吧。一來這樣你會扮演得更投入，二來由於你對這角色有一定的了解，所以可會更維妙維肖。

不過在初學者而言，在選角時也有要注意的地方。就是盡量選一些易扮的。所謂易扮，即是衣飾結構比較簡單，材料比較容易找到的那些。好像《餓狼傳説》的TERRY(一頂鴨舌帽、牛仔褲、爛背心一件就是了)、《龍虎之拳》的羅拔(所要的是一件藍色恤衫、一條白色西褲再加香檳鞋就是了)、當然還有《STREET FIGHTER》的阿隆阿KEN，這些都是易扮的角色來。各COSPLAY的初學者大可先向他們「埋手」。當自己有一定的實力後，才向各「高難度角色」挑戰。好像各式各樣的機械人(例如《CYBER TROOPERS 電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》中的各VR)及怪物等。(最經典的怪物莫過多《STREET FIGHTER》系列的BLANKA了)





■若是扮演怪獸或機械人的話，衣飾方面可說是更為複雜，故初玩者還是較為適合扮SNK系的人物。

另外女孩子在選擇所扮演角色時也有要注意的地方。由於現在的有些TV GAME女角所穿着的衣服是比較性感的，好像《餓狼傳說》系列的不知火舞、《VAMPIRE》系列的MORRIGAN及FELICIA等。由於她們的衣服都比較特別，所以造價一般都比較貴。除此之外，由於衣服的布料較少，故在冬季扮演時小心會着涼。若果你真是有這需要的話，大可先穿一件肉色的內衣，如是者還可以防走光啊。



■用肉色的內衣打底，那就不怕着涼及走光啦。

步驟二！！選擇衣服的來源

衣服來源的其中一個選擇，就是購買現成的COSPLAY服裝。

WELL，在日本，由於那裏可說是COSPLAY的發源地，所以賣COSPLAY的店子也比較多。以我所知，在日本東京涉谷車站附近是有間叫「COSPA SHOP」的COSPLAY專門店，內裏是有這些衣服賣的。若果是去日本旅行話，大可跑去那裏看看。

然而，據知香港是沒有賣COSPLAY服裝的店子啲。若果又不會去日本旅行，又想買現成的COSPLAY服裝，怎辦呢？真的想買現成的COSPLAY服裝的話，大家不妨翻翻日本業務用遊戲雜誌——《GAMEST》及《NEO GEO FREAK》，內面便有些COSPLAY服裝可給你郵購。





■在日本好一些雜誌中皆有郵購COSPLAY服裝的服務。

不過，若果想於這些日本雜誌郵購服裝，有些地方可要注意。一來可給你選擇的款式比較少；二來那裏只接受日本國內的郵購訂貨，所以你可要有親朋戚友在日本居住，再用他的地址來訂貨，之後再要他把衣服寄給你。WELL，所以就此說來，所要負擔的郵費也不低。而且最大的問題，是在那裏可選擇的款式不是太多，又不知合不合自己穿，所以嘛，在香港的COSPLAYER大部份都是選擇第二種來源，就是訂製。

步驟三！！買布料

大部份香港的COSPLAYER都是在香港買布料、再回內地造衣服。

首先說說在香港買布料這方面。唔，由於每個COSPLAY對服裝的質料要求也有所不同，所以就算是一同參與一些COSPLAY活動都好，都是各自買布料的。至於買布料的地方，大都是深水埗、長沙灣等的布匹批發集中地。至於買布料的價錢嘛，就可說是豐儉由人，不過通常都是二百塊至三百塊就有交易了。至於每種布料的份量，可要看你所扮演的人物而定。若這方面不明白的話，可向賣布匹的店員查詢。不過大家要注意，有些布店是只做批發生意，是不做零沽的。



■深水埗可說是布匹的集散地。不過又是在深水埗哪裏可找到呢？



■大家不妨到大南街跟黃竹街交界附近找找。



■那裏的布店可真非常多啊。



■大家還可以在店門外看過布版，合心水的才內去問價。不過有些店子是只做批發生意，是不作零沽的。



■而附近還有些賣內衣、襪子的攤檔，我們也可順道把這些COSPLAY不可或缺的ITEM買下。

步驟四！！訂製衣服

選擇1：北上訂製

當各自買了布料後，就可跟其他COSPLAYER一起帶同布料北上，造衣服去也。據知羅湖商業城2樓是香港COSPLAYER熱門的造衣服地點，有興趣的朋友不妨去瞧瞧。

其實除了要帶同必要的布料北上外，最好還帶同你所扮演人物的原畫或人物設定稿。因為造衫師傅專長只是造衫，關於TV GAME內人物的東西還是不大靈光的。若果只憑你的口述，造出來的衣服可有失真的危險。所以嘛，若果有原畫給他照着來造，一來師傅又不用「憑空想像」那麼苦，二來也大大減低造出來的衣服有失真之危機。

另外一方面要注意的，就是最好跟一大班COSPLAYER一起上去。一來雖說是回內地，但怎樣說也叫做遠行，故多個照應還是件好事；其次就是同一時間一起惠顧同一位造衫師傅，那麼講起價來也比較容易。(喂，你是講價還是壓價呢？)然而說到價錢嘛，由於每套服裝的複雜性也不大相同，再加上又可以講價，所以手工錢這方面就較難一概而論。唔，大概是數百塊錢左右吧。

除此之外，在訂製衣服時還要落訂的。至於要落多少訂，大可到時再跟造衫師傅洽商。之後要做的，當然是要等師傅把衣服造好了，這個大約需時1個月左右。當衣服造好後，你們就可以再次北上試身。若果對衣服有甚麼不滿的話，大可叫師傅改改它，改到合你心意為止。(你是消費者嘛！！)不過當然地，若你改的次數越多，那麼所擔誤的時間也會越久。

選擇 2：在港訂製



雖說羅湖是香港COSPLAYER造衫的熱門地點，但有鑑於有些COSPLAYER年紀較輕，不大方便出境。所以我們就在銅鑼灣中心，找了間願意替人造COSPLAY服裝的洋服店。



■若果有插畫的話，造衫師傅就能更明白衣服的構造。不過由於這類插畫是不會畫背面的，所以顧客在訂製衣服時可要交待清楚。

這間店子在銅鑼灣中心2樓。據負責人LINDA表示，通常都是要客人自攜布料的，不過衣服上的小飾物，如鈕扣、小鏈子等就可替客人找。當要訂製衣服時，而客人可帶同立體圖(即是畫集中的插畫)、或者是平面圖(即是自己白手用鉛筆及顏色筆繪製出衣服的平面外型)、紙樣(即布料未車成衣服前的外型)、甚至是一件實物衣服，要店員照板煮碗的造多件也是可以的。

至於價錢方面，也是根據衣服的複雜程度來定。普普通通的如草薙京那件短外套大概是數百塊吧。不過，由於現在是訂造衣服的旺季，所以需時也較久，不太複雜的衣服大約是需要兩個星期左右。

在港訂製衣服一來不用長途拔涉，二來也較易跟進衣服的製作進度，故大家也可把它列入參考之列。

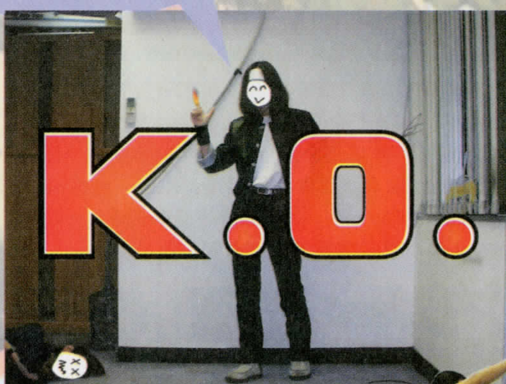


■除了用插圖外，用自己畫的衣服平面圖也是可以的。

步驟五！！即場演譯！！

這麼辛苦的弄了套服裝，是時侯穿出去威威了。而在即場演譯時，可要投入點，還有擺下角色常用的小動作，那麼可會更似啊。另外，絕大部份人都是喜歡看女孩子的，所以就算女扮男裝也較易吸引到人，而且比男孩子更容易給人一個酷及帥的感覺哩。故此，這也是各女孩子值得留意的一點啊。

「終於造好件衫，可以去威威啦，我呢個反串版草薙京點樣呀？」



■若果能造到角色在插畫中的甫士或勝利甫士，可會更神似。



■荒咬！！



■霸王翔吼拳！(?！)

■都說SNK系的角色易扮的啦，看這個由ZAC所扮的羅拔，多麼的維妙維肖！！(……)

■飛燕龍神腳！！

補充資料：

以上就為大家介紹了一般初玩COSPLAY的程序。不過，雖然有了服裝，但不知何時有這樣的COSPLAY活動呢？又另外，若想得到更多關於COSPLAY的資料的話，又有何途徑呢？以下的的一些補充資料，希望對大家有點幫助。

香港的COSPLAY組織

COSPLAY CLUB

這可說是現時香港較有規模的COSPLAY組織，是於「COMIC WORLD」活動完結後成立的組織來。主要成員有七位，以往也曾舉辦過像露營的活動。然而他們現在正招收會員。有興趣參與的朋友，不妨去以下面這個網址看看。

http://home.hkstar.com/~makotow/cc/

日本COSPLAY雜誌

CUTIE 特別編集 COSPLAY VOL.01

由寶島社出版，相信是不定期刊的雜誌。前半部份是一些主要在各類展覽所拍下來的COSPLAY照片；而後半部份則是連載漫畫。除此之外，書內還有一些日本COSPLAY SHOP的資料及教你造衣受服的專欄。



WELCOME TO CHUN LI COM

http://www.chunli.com/





一個專門教你扮春麗的網頁，而且內容非常全面。除了有講解春麗這個角色外，還有教你一些扮春麗的秘訣，好像那個春麗頭怎樣梳、腰帶的束法、還有扮春麗時的道具、甚至在COSPLAY服內應該穿甚麼內衣效果才會好等等，皆有介紹。是一個專業到不能相信的網頁。就算你不是扮春麗，它也會對你的COSPLAY技術甚有幫助。

日本COSPLAY網頁介紹

TOKYO COSPLAY GIRLS

網址：http://www.din.or.jp/~sowelu/cos.htm

&





TOKYO COSPLAY ZONE

http://www.tk.airnet.ne.jp/black/cp/




它們都是一些主要介紹日本女COSPLAYER的網頁，而且內裏也有不少活躍度非常高的女COSPLAYER，好像奈夏明白香、露崎沙娜等，而且是以圖片為主。大家可會在內裏取得不少扮演各角色的靈感。

這陣子有甚麼COSPLAY活動？

在99年1月30日至31日，於西九龍中心就舉行一個名為世嘉Dreamcast大激賞」的活動。在31日的下午，就有扮演Dramcast遊戲內之人物的比賽。

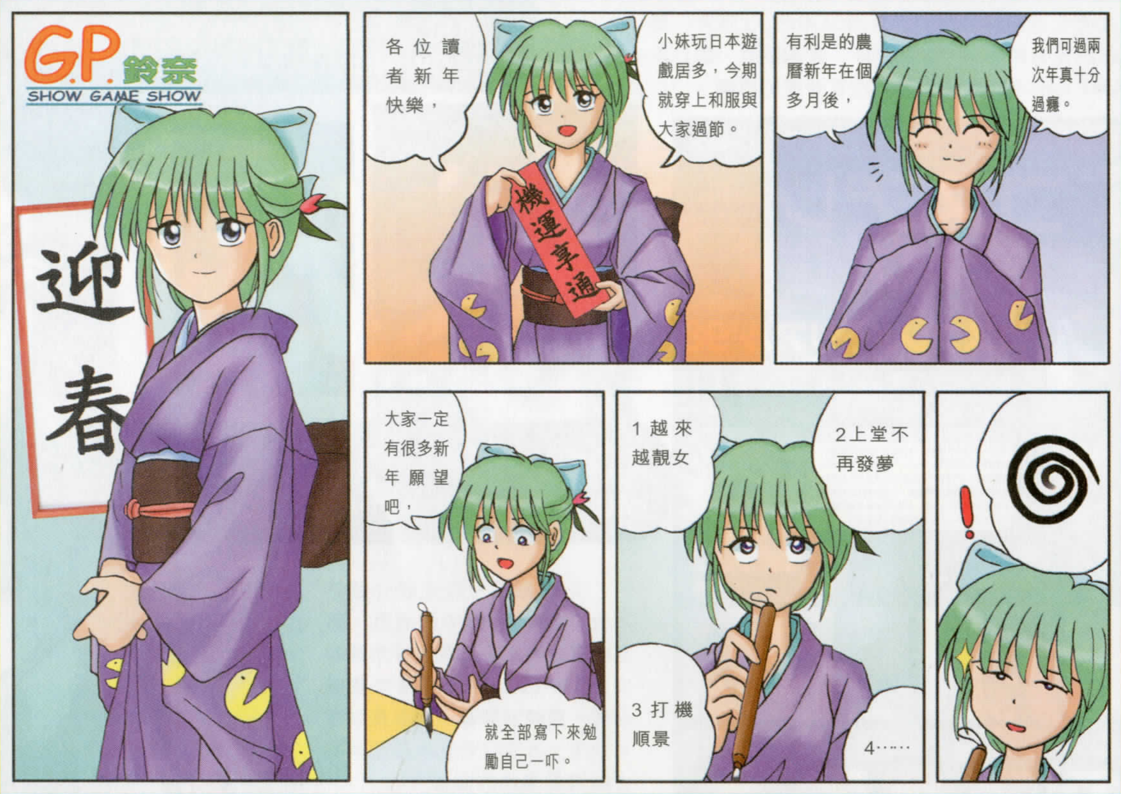
另外，在99年1月10日，於耀東青年中心就會舉行一個步行籌款活動。據知到時亦會有COSPLAY活動，有興趣的朋友不妨去看看。

後記：

唔，我覺得這是實用性頗強的一期「遊戲誌專題」，不過也是我最戰戰兢兢的一期。由於我對COSPLAY的東西實不大熟悉，所以在資料搜集上要比平時花較多的時間，在構思專題內容時更有點老鼠拉龜的感覺。幸好古拉拉_B、ZAC在資料搜集方面幫了我不少忙。還有綠毛小春及J.J.所借出的衣服及COSPLAY書；阿癲犧牲半天假期跟兩個傻佬去找布找洋服店，又要扮草薙京，着實感激他們對我的幫助。

惱懊GAME你教

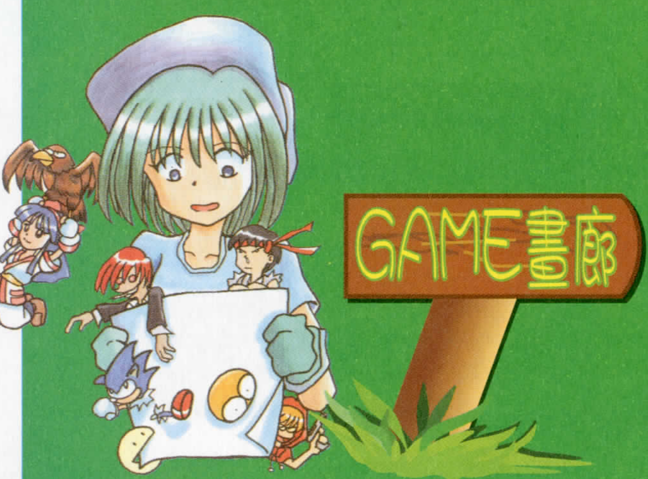
插畫：超音潛艇



GP 玲奈 MESSAGE：

《SONIC ADVENTURE》終於推出了啦，非常令人雀躍啊。雖然最近是月尾，我銀根又甚為短缺，但是嘛，這隻遊戲的確異常吸引，Dreamcast的價格又開始回落，看來真是入市的好時機啊。怎麼好呢？真是令人矛盾呀。

說了這麼多題外話，還是說說GAME你教的東西吧。最近不知何解的，來信來好像比較少~~。是不是我的問題呢？是不是我處理教務時不大恰當？如果是的話，希望你們能告訴我啊。



佳作獎：



ALICE　16　　女

短評：一幅由水彩+木顏色+MAKER而成的作品。而且混合使用的技巧非常高啊。如果不是作者在畫稿背面註明，我也看不出~~。



詢問《拳皇》配音員的資料

山寺良牙さん：

你好！我是B.C.S丹啊！今次寫信給你，是為了向你道謝的。

在第88期《遊戲誌》裡，非常多謝你為我登刊出《拳皇》中CHRIS的聲優－緒方りお的資料。看見她的資料及玉照，我真的又開心，又感動啊！我想不到她是與我同一血型的！但是更想不到的是——她的樣子很可愛啊！不單聲音可愛，連樣子也非常可愛呢！令到我更加喜歡緒方RIO及CHRIS啦！另外，我用良牙你給我的地址，我寄了封信給緒方りお，希望她能收到吧。如果奇跡出現，她回信給我，那麼，我…我…我…哇！！（突然感動到起來！）我一定會第一時間通知良牙你的！嗚！！良牙你覺得，日本聲優回信中國FANS有可能嗎？

還有，不知良牙你知不知道在《拳皇》中，為紅丸配音的MONSTER前塚，為七枷社配音的粟根城，為SHERMIE配音的川叶月；為LEONA配音的弓雅枝及《浪客劍心》中為瀨田宗次郎配音的日高のり子等人的玉照及FANS LETTER呢？如果你能翻查到，可否告訴我呢？麻煩了你，真是不好意思！因此我送上這不算禮物的禮物給你，希望你笑納。等待你的回覆。

祝生活快樂！

B.C.S丹

98.11.24



優秀作品：

司徒逸駿　22　男

短評：由多邊形造出來的一把GUN BREADE！！很有形呀！！而且那段AVI片段也令我看到目定口呆。你不是有隻R9戰機的嗎？快快寄來吧。

優秀作品：



梁智勇　17　男

短評：雖是一幅臨摹的作品，但上色方面卻很有自己的風格，而且簡單的兩筆已勾出八神那攝人的眼神。下次試試自己創作吧，不用害怕失敗啊。

山寺良牙的回覆：

TO B.C.S丹：

首先在此致歉，由於不能直接回信給各下，因此只好「利用」一下「編輯TOUCH」的版位來答覆各下的要求；另外本人手上沒有「モンスター前塚」和「弓雅枝」的資料，如有不便或感到遺憾，請各下見諒。

以下是答覆：



姓名：粟根まこと（AWANE MAKOTO）
出生日期：8月7日
血型：A
出身地：大阪府
所屬：劇團☆新感線
代表作：《KOF'97》七枷社、電視劇《てれびモドキ》、電視劇《情報新感線》、電視劇《部長刑事》、「JR西日本」廣告旁白
FAN LETTER地址：〒530-0015大阪市北區中崎西1-8-24アインズビル梅田401（有）ヴィレッヂ



姓名：西川葉月（NISHIKAWA HAZUKI）
出生日期：8月3日
血型：B
所屬：大阪電視台藝員辦事處
代表作：《KOF'97》SHERMIE、……劍士》雪
FAN LETTER地址：〒550-0003大阪市西區京町掘1-4-16センチュリービル9F（株）大阪テレビタレントビューロー



姓名：日高のり子（HIDAKA NORIKO）
出生日期：5月31日
血型：AB
出身地：東京都
所屬：81 PRODUCE
代表作：《TOUCH》淺倉南、《爆走兄弟LET'S & G……》……文字烈矢、《不思議海的娜汀亞》約翰、《亂馬1/2》天道茜
FAN LETTER地址：〒151-0063東京都涉谷區富……代代木公園4F（株）81プロデュース

優秀作品：



MINAI　20　女

短評：以粉色為主色的作品。構圖、氣氛也造得蠻不錯。尤是那些輕描淡寫的水面，很喜歡。不過，若果男孩子的雙眼畫得更有神采的話，這幅畫會更吸引。

新欄目！！

COSPLAY遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。（惟鉛筆及原子筆畫恕不接受）

這是你們的「編輯TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、（寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？）小健健最愛吃的東西（6號餐要多隻淨熱狗？）、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。

給G.P.玲奈、IS莎、安迪斯and PUYO的說話

你好嗎？很久沒有隨畫寫信給玲奈小姐。其實這樣也是一封編輯TOUCH。我很感謝安迪斯小姐和PUYO小姐的安慰。（萬千的感謝）

在香港，我是不知道有甚麼顏料供應，好在IS莎小姐說本地的顏料供應有限。心有所思，才走到一些美術用品專門店。對身無分文的我來說，好像一個井底蛙般只是用櫻花牌和潘姚兒的水彩+木顏色筆，真是窮人畫畫模式。我在「GAME畫廊」投稿時認識甚麼才叫MARKER畫，心很仰慕，很想有MARKER筆。儲錢，買了四五枝（$15元枝）在87期的作品裡（即IS莎小姐說的那幅）我不是用透明水彩，而是用木顏色和水筆上色。（衣服及人物）而背景用的是剛才說過的那幾枝MARKER。

我本人其實是很喜歡用水彩的，但因貪快和節省時間而用水溶性木顏色。另一方面我也想用

刊登作品：



黃富霞　　14　　　女

短評：5個人好像各有各站的，比較「木獨」哩，下次試試把人物的動作作多點變化啊。

木顏色來做到像水彩的效果。(我只有三幅投稿畫是用水彩)十分多謝妳們給我的意見。在一個沒有學過畫漫畫和畫來說，有這樣的水準也不錯吧。我會改進的。感謝你！

祝玲奈小姐工作愉快！IS莎，安迪斯和PUYO小姐的畫功日益進步！

Alice
黃秋燕
6.12.98

G.P.玲奈的回覆:

其實這裏的「GAME畫廊」，除了是大家用來發表作品的地方外，也是一個跟同好交流的好地方啊。不過話說回來，不知Alice的近況怎樣？然而以你這麼的繪畫技術，再加上堅毅不屈的意志，豈有失敗之理。不過，不要再自怨自艾啦，做過積極人吧。

復活！！久違了的「讀者擂台」！！

《遊戲誌》的各位工作人員和讀者：

大家好！

今次來信是要淺談小女子對Dreamcast發展的見解。

首先，小女子確信DC是能夠擊敗PlayStation，取代其成為遊戲界的一哥地位。

第一，DC的機能已經比PS的機能高了很多很多，無論在CPU的運算速度，2D或3D圖像處理機能，所使用的媒體容量，讀碟的速度等等各方面都比PlayStation有過之而無不及。加上有微軟公司為DC製作的開發環境，使參與開發DC軟件的製造商能夠很容易地將製作好的遊戲移植到DC上。(連微軟公司也幫助SEGA，也是對SEGA的一項有利因素。)DC本身已經像N64一樣有四個手掣插口，可以不使用分插器已經能夠讓四位玩家一起玩樂。而且能實現繼PC之後的另一種能普遍使用上網功能的娛樂機種，能使不同地域的玩家都能一起參與遊戲。(獨獨樂不如眾眾樂)其記憶卡VMS除了能發揮其記記憶功能外，還能成為一種"他媽哥治"，更能與SEGA新開發的NAOMI主版的街機相對應，能使DC與SEGA的街機連結起來，使玩家出街打機時又可以多一項樂趣。(換句話說，DC的玩家出外打機時很可能會以NAOMI主版的街機為優先選擇，這應該算是SEGA意圖稱霸家用機和街機市場的一項成功的策略。這樣的一部遠遠超越舊次世代遊戲概念的超級家用遊戲機新星，其硬件的售價(出廠價，並非海鮮價。連MODEM)都只是29800日圓，(約為港幣2000元)簡直是物超所值到極啦！

第二，一部遊戲機硬件性能無論怎樣強也好，若沒有好而多的遊戲軟件讓玩家選擇的話，就不能成為一部成功的遊戲機(所以小女子覺得N64是失敗的。)但DC的玩家就不需要擔心這方面的問題。在DC正式發售之前，已經有大大小小約60間軟件商加盟DC，雖然其中一些是無名小公司，也有一些是得個講字的公司，但只要看一看DC預計發售遊戲，已有50多個。而且由於DC的機能卓越，使遊戲制作者能夠將更好更完整的遊戲概念搬入遊戲內，不需要將意念左刪右減，可以盡情發揮，玩家自然不用愁有好機無靚GAME玩。

第三，鑒於SONY發售PlayStation的成功，SEGA本身也尋求變化。在宣傳方面，續世嘉三四郎的成功後，繼而為DC推出專務湯川英一，同樣成為一個受歡迎的廣告人物，使DC在大眾心目中建立了一個良好的形象。在銷售對象方面，不再是只以機迷為目標了，而是面向機迷和非機迷，向非機迷這個龐大的市場進軍。同時，SEGA還使用了新的銷售制度。SEGA除了參考PlayStation的成功之道，擇優選之之外，還使用自己的新方法。

不過，若DC真要取代PlayStation的"一哥"地位，可需要一段較長的時間。其實DC要成功取代PlayStation是必然的，但由於眾多因素的限制，在短時間內難以扭轉PlayStation稱霸的局面。

第一，SEGA自身的棋差一著，本來SEGA打算利用聖誕和新年這兩個消費旺季，推出DC為其打響頭炮。但事與願違，為DC制作晶片的生產商NEC卻因為種種原因，未能為SEGA提供足夠數量合格的POWER VR 2晶片，導致DC出廠的數量大減，雖然SEGA之前也曾預見這種情況，但卻意想不到情況會如此嚴重，對於SEGA原來的DC銷售計劃大打折扣。雖然說"物以稀為貴"，越搶手的貨品代表越受歡迎，但相對而言，不趁著DC推出之時，一鼓作氣將其推往高峰，可謂錯失時機，要侵佔PlayStation的市場，又多了一重障礙。

第二，雖然說有不少名軟件商加盟DC，在DC上準備推出名作。但對於他們來講，發行遊戲的意義是獲取商業利益，只要能夠得到適當的回報和提高名聲，製作名作他們當然在所不辭。而一些優秀的遊戲名作，往往能提升其主機的銷量，的《FF VII》就是一個再好不過的例子了。但DC怎麼說也是一部新發售的機種，所以無論再受歡迎，也難以有很大的銷量，在硬件市場佔有率不高的情況下，其軟件的銷量又怎會高呢？包括CAPCOM在內，有不少軟件製作商，都想在DC能夠佔有較大地盤(300萬台以上？)以後，才在DC上推出名作，以此保証其遊戲的銷量能達到一定的高度。亦即是說，在現階段不會為DC出產超級大作。

因為缺少超級大作遊戲的推出，實在難以在短時間內提高DC的銷量。於是出現一個惡性循環，DC玩家不多→遊戲製作商不推出名作→無利好消息吸引人買DC→……。要打破這個不利局面，就只有靠SEGA自己努力了。SEGA本身也擁有多個優秀大作遊戲產權，如果將這些遊戲盡快推出發售，對DC的銷量必定大有幫助。同時，SEGA也有SNK這個戰友相伴。SNK不但推出能夠對應DC的NEO GEO POCKET，而且小女子認為在SATURN VS PlayStation年代，SNK的人氣格鬥遊戲系列移植質量的結果，都是SATURN佔絕對優勢。到了現在DC VS PlayStation年代，就更加不用說了。(如果我在家玩 PlayStation 的SNK格鬥GAME，倒不如出街玩街機好過。)

小女子認為能讓DC銷量顯著上升的首個時期，應該是DC推出《KING OF FIGHTER 98》之時。(因為 PlayStation 移植97極差了，《98》又點會好呢？而買了NEO GEO的人又少，想安在家中玩《98》，買DC是不二之選。)

第三，非機迷的因素，是左右戰局的重要因素，但SEGA要扭轉PlayStation在非機迷稱霸的地位絕不容易。因為：一，非機迷買機玩是作為一項消遣，不會投資太多在遊戲機上，如果他們已經購置了一部PlayStation的話，則很難再有理由讓他們購入DC了。二，在機迷心目中有一個巨大的信念，就是「PlayStation適合非機迷」，要讓這種信念轉化為"DC適合非機迷"，殊非易事。

第四，SONY始終也是一間國際性大企業，在全球各地都有分部，使旗下的PS同樣受益，對於PlayStation的海外銷售有莫大幫助。反觀SEGA在這方面相對於SONY來講是失利的，即使DC能在日本本土稱皇，也難以在歐美這些海外市場有太大突破。第五，這個因素在一些注重知識產權的國家影響不大，但在亞洲地區卻有很大影響，就是翻版問題。在一些翻版盛行的地區，差不多所有玩家都是玩翻版的，PlayStation的遊戲也不例外。但DC所使用的GD-ROM，在短期內難以被翻版，故DC在那些地區很難有太大發展。(雖然保障了遊戲制作商的商業利益，但卻影響了硬件的銷量，這是一個不幸的事實，不過現時科技發達，相信不出一年，應該會有翻版的GD-ROM出現。)

第六，亞洲金融風暴引發全球經濟衰退危機，很大程度上影響了人們的消費力和消費心態。SEGA現時推出DC而SONY就計劃在公元2000年才推出新機，現在科技發展日新月異，兩年後的遊戲機制作技術分分鐘會高過現時一兩倍之多，PlayStation 2的機能或許會高過DC。若兩年後經濟才復甦的話，人們的消費開始上升時，若DC還不能捉住消費者的心，則PS 2隨時會再次領先DC，這也是SEGA最不想見到的情況。

如果SEGA能趁現時大力催谷DC，相信DC君臨天下之時將可指日可待。

對不起！言論太長，請見諒！
祝各位聖誕快樂！新年快樂！
神樂千鶴

G.P.玲奈的回覆:

很久也沒有收過關於「讀者擂台」的信啊，而神樂千鶴更是「讀者擂台」的捧場台啊。說回今次的來信吧，唔，雖說有些論點欠缺深度、老生常談。但起碼這份稿子有板有眼、層次分明；既有又有搜集過資料、也有屬於自己的見解。更會因應現今社會環境作出客觀分析，故是一篇豐有水準的評論性文章。坦白說，我想在香港，現在能寫出這樣水準的文章之中學生，也不會太多。

WELL，看來神樂千鶴真是在不斷進步啊。真期待你之後有更高水準的文章哩。

刊登作品：



清音真備　？？　　　？？

很多謝你們給我的聖誕卡啊，也多謝你們的支持、鼓勵及祝福。我還是第一次收到讀者給我的卡，真是很感動~~

刊登作品：



COMET　15　　　女

短評：一幅臨摹的作品。在色彩的表現上也能表現出原畫的味道。不過人體的結構還是有問題，如她的右手及面部輪廓。下次試試自己創作吧。

刊登作品：



KAEDE　？？　　　女

短評：如果沒有看錯的話，這應該是一幅用電腦上色的作品來。噢，上色技術還有待琢磨哩。而且也很難令人明白畫面想表達些甚麼啊。



黑手在上一期忘了祝各位讀者聖誕快樂，唯有在這一期祝大家新年會有一個好的開始，Dreamcast推出都有個多月了，不知讀者們有沒有買到，而在聖誕節這個黃金檔期SEGA的大作《SONIC ADVENTURE》亦隨之推出，黑手十分喜歡這遊戲，如果是Dreamcast的機主的話，一定要買來試試啊！

訓導老師

幕後黑手老師：

本人是第一次來信，希望可以解答以下的問題：

1.Tomb Raider II(PS)有甚麼秘技？

2.鐵拳了中有多少個隱藏人物？誰？

3.如果要買Dreamcast的Game要多少錢？

4.那裡可較平買PS Game？(最近彩虹)

5.那裡必定到《遊戲誌》？(因為本人經常不到)

祝

各工作少人員可以加薪！

thanks！

F.1讀者

Ada

8-11-98

Ada：

1.道具全滿的秘技便是先選擇一個可以後跳的廣闊地方燃點火把，然後按着R2來順序輸入←→←↓↑，接着放開R2再按着→來順時針轉3個圈，最後順序輸入□、↓、○便可。

2.一共有12個，分別是KUMA&PANDA、JULIA CHANG、GUN JACK、木人、ANNA WILLIAMS、BRYAN FURY、三島平八、ORGE、ORGE2、TIGER JACKSON、GON及Dr. B。

3.大約300~500元。

4.對不起，不知道啊！

5.如果你到專賣店或特約的書報社便一定可以買到，除非售罄。

幕後黑手覆

機主

幕後黑手先生：

本人是第一次來信，希望能夠刊登。Thank You！

1.本人玩《MARVEL SUPER HEROES》時，已跟隨秘技，但是為何也用不到隱藏人物呢？(SS機)

2.《機動戰士Z高達～前編～Z之鼓動》這隻game，有沒有秘技或金手指呢？有的話請刊登出來。

3.請黑手寫出三隻最值得玩Gun Shooting Game呢？(除了《VIRTUAL COP》系列和《The have of the dead》外)(SS機)

4.SS的《惡魔城X月下夜想曲》怎麼才最得無敵鎧甲呢？本人的朋友話有。

5.SS的《空想科學世界Gulliver Bay》這隻RPG Game，請問貴刊有否出攻略呢？有的話，又在那幾期刊登？

6.SS的《Steep Slope Sliders》怎樣才可令四個普通隱藏人物呢？

7.SS的《NBA LIVE 98》有沒有秘技？有的話，請刊登。

請黑手先生解答在下疑難！

祝貴刊銷蒸蒸日上！

鐵甲萬能俠上

12-12-98

鐵甲萬能俠：

1.先要完成遊戲一次，將SHORTCUT設定為OFF，順序輸入↑、↑、重拳、中拳、輕拳便可以使用THANOS；順序輸入↓、↓、輕腳、中腳、重腳便可以使用DR.DOOM；順序輸入↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑、輕拳、中拳、重拳便可以使用ANITA。

2.金手指我們是不會刊登的，而秘技便有，玩者只要在BATTLE MODE的最後一版中對上GP01，然後完成遊戲便可以得到它，玩者再使用GP01完成遊戲便可以得到GP02。

3.黑手覺得除了以上的，便可以說是沒有了。

4.是什麼無敵鎧甲？不過玩者在完成遊戲一次之後，使用AXEAMOUR這一個名字來開始遊戲便可以有一件藍色的特別鎧甲了。

5.是沒有的。

6.只要選擇角色時按着L、R或LR便可以選擇到隱藏角色。

7.沒有。

幕後黑手覆

攻略地獄

電視遊戲信箱幕後黑手：

你好，本人第一次來信，希望可以刊登。

1.Dreamcast最值得買是甚Game呢？

2.《幽靈船》可不可以出一攻略呢？

3.《同級生2》可不可以出一些攻略呢？

4.《歐亞列車殺人事件》順不順要用攻略呢？有的話可不可以出攻略呢？

5.在《森巴結他》內有好多問題可不可以出攻略呢？

6.你們的工作有多少收入呢？(答不答都冇問題)

7.PS有最近有多少好玩的RPG Games呢？(請列名)

以上會不會太多問題呢？對不起！

祝身體健康！

鄭曉峰

12-12-98

Bye Bye！

鄭曉峰：

1.值得期待的GAME還有很多，現在最正的當然是SONIC ADVENTURE啦！

2.《幽靈船》？是什麼來的？

3.因為遊戲太舊了，而且也出過攻略。

4.這遊戲我們覺得沒有必要做攻略。

5.對不起，我們並不是每一隻GAME也做攻略的。

6.跟一般的清潔工人差不多。

7.玉繭物語、POPOROGUE及EHRGEIZ中的QUEST MODE都是不錯的遊戲。

幕後黑手覆

NO.

落井下石

To：靚好兼有型嘅幕後黑手爸爸：

Hello！我地又見面啦，Second Time write the letter to you! 希望可以響No.9期或以前刊登我呢封信丫！Thank You！

以下有D Questions想問吓你：

1.《KOF '98》幾時移植去PS？

2.點解《心跳Drema版》唔再制作vol 4？

3.DC出咗之後，SS會唔會好似舊rubbish，唔再出Game？係就最好啦！反正我想SS個D Game移植哂去PS！

4.出年仲有冇得參加《KOF '98》嘅大戰？但係我仲爭半年先至夠16歲，我仲可以參加D咩大賽，要GP同GPM合辨嘅！

5.我響有一期嘅GPM，小健佢響工作室度玩SS，條電線比人整斷咗，而又係Save緊，係唔係會令到張Save Card失憶呢？

6.我發現到一樣野，響《星之丘學園物語～學園祭》，27/11嘅Lunch Time，雪柳奈瑞菜去到「星之丘公園」個度，有選擇嘅，揀第二項之後，佢就會話比玩者聽係有一個「秘密山丘」嘅，可唔可以將我發現嘅野刊登響「秘技工場」度呢？

7.任天堂嘅《功夫》好好玩咩？除此之外，仲有冇其他FIG係好玩架？(你自己認為)

8.我D字值幾多分？(50分滿分)

祝各位工作人員

生活愉快！

GP同GPM銷量上升！

出多D新Game！

你嘅女兒響「K.L.C」讀緊S,4「啫銀紙」班嘅

麻官雅典娜敬上

5-12-98

麻官雅典娜：

1.推出日期暫定明年春天。

2.現在沒有收到消息，但是可能在開發中。

3.SS的GAME照理上應該是會減少的了，至於生產商們要移植到那　，就天曉得了。

4.2月將會有《KOF98》的決賽，想參加的話可能要寄望99了。

5.這樣有機會使記錄中的遊戲資料流失。

6.多謝你的秘密，但是我們已經知道的了，而且秘技工場也不會刊登。

7.其實還有《月華》、《ZERO系列》及《VF3》

8.26分，OK？

幕後黑手覆

SORRY
致幕後黑手：

最近不知道自己為何會有很多次寄信，可能在88期中黑手説過來信的人很少，所以我借此是寄信的機會，因為有很多問題想問，希望以下問題不是無聊便好了：

1) 在89期中的第4問題黑手可能誤會我的意思，我不是要白河愁的Ending，而是要白河愁變成敵人的Ending(即是挑戰白河愁)。

2) 上次説過〔KOF '98〕的省略指令已經不同，那麼可否在遊戲研究坊中詳細刊登有關資料？

3) 貴刊是否改了逢隔週日出版？

4) PS的〔Super Robot大戰F〕會否加了SS版沒有的新元素或內容？

多謝解答！

祝全編輯不需捱夜！

Arto上

Arto：

1.對不起，因為白河愁是同伴，所以是不可以挑戰他的。

2.這個嘛，恐怕不會在研究坊中刊登。

3.我們現在是在星期六出書的。

4.基本上是沒有的，對白框的顏色不同了算不算。

幕後黑手覆

私校學生
幕後黑手先生：

很感謝妳/你解答我的問題，可是我尚餘一些問題，希望能請教，唔該！

1.我上一次寄支票及補購單，可是你們有很多期數也沒有了，我是近二十期才開始購買GPM，那應該怎樣，才可以找到以前的GPM呢？

2.我想問：Vol04的PLAYER ZONE中的私立Justice學園的Game Music，可以在哪　購買呢？

3.那麼私立Justice學園有否推出續篇的機會呢？

祝

蒸蒸日上

私立Fans上

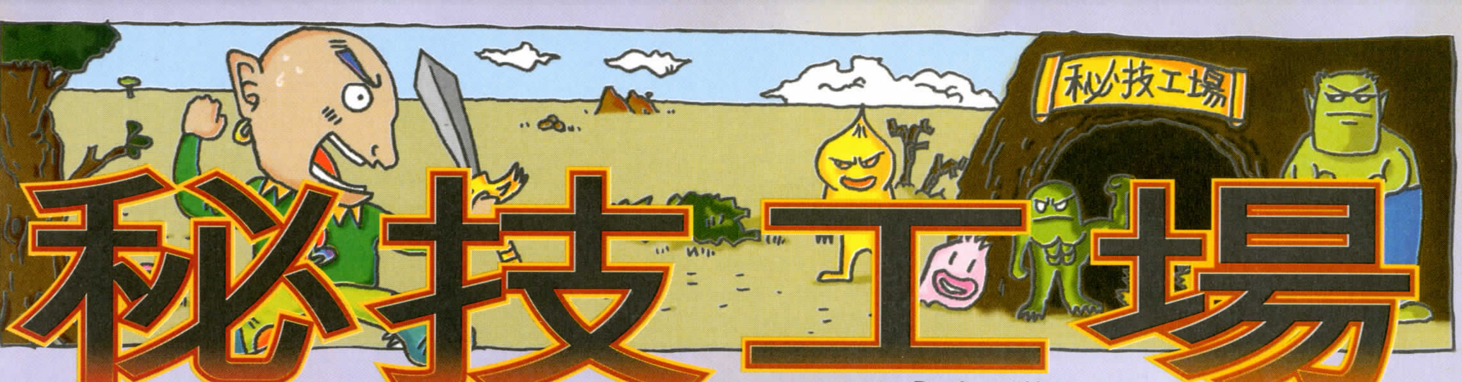
私立Fans：

1.對不起，我們也沒有辦法，你可以試試到一些舊書店找找。

2.你可以在HMV中找到。

3.以遊戲的受歡迎程度來看，遊戲出續篇的機會只是五五波，希望在系統上會有一些新的突破吧！

幕後黑手覆



By: Agent X

二級勁料　使用隱藏人物－王無月斬紅郎、色

遊戲：侍魂
機種：NEO GEO POCKET







王無月斬紅郎

在人物選擇畫面中，首先移到畫面中央的「隨機選擇」一格上，然後順序輸入以下指令：「↓↓↑↑↓↑↑」。成功的話，便可以使用隱藏角色－王無月斬紅郎。

色

在人物選擇畫面中，首先移到畫面中央的「隨機選擇」一格上，然後順序輸入以下指令：「↑↑↓↓↑↓↓」。成功的話，便會出現隱藏角色－色。

二級勁料　三種隱藏 ISM 的使用條件

遊戲：STREET FIGHTERS ZERO 3
機種：PlayStation



CLASSICAL 模式

使用條件：
1.以難度3以上，來完成Arcade Mode；
2.遊戲時間超過3小時以上。

最強模式

使用條件：
1.以難度4以上，來完成Arcade Mode；
2.遊戲時間超過4小時以上。

本氣模式

使用條件：
1.以難度5以上，來完成Arcade Mode；
2.遊戲時間超過5小時以上。

二級勁料　隱藏 OPTION

遊戲：大戰略MASTER COMBAT
機種：PlayStation

當模式選擇畫面出現時，令游標順序移到以下地方：「左上角、右上角、左下角、右下角、右上角、左下角、左上角、右下角，然後按○鍵」。成功的話，玩者便會聽到一下特別的音效，而畫面亦會自動進入隱藏OPTION。當中，玩者可以隨意選關、設定初期資金、技術水平、初期部隊數目、部隊狀態及副官等等。



■將游標移到模式小畫面的角上。



■想資金變成999000？得！



■想輸都幾難！！

二級勁料　隱藏顏色、「裏 PANEL」

遊戲：EHRGEIZ
機種：PlayStation

出現「裏 PANEL」

在「BATTLE PANEL」中，玩者在擊敗了10位對手後退出遊戲。之後，玩者再重新選擇「BATTLE PANEL」，並同時按著「L1+L2+R1+R2」進入遊戲。這樣，玩者便會進入「　PANEL」了。

隱藏顏色

玩者只要達成以下所列的條件，則一些特定人物便會出現隱藏顏色予玩者選擇：(在選擇該人物時，按著↓鍵來決定便可)

人物(擁有隱藏顏色)	出現條件
鬼子母神陽子	Stuff Roll 出現時將大ジャンゴ擊倒
韓大韓	在「BATTLE RUNNER」模式中，將電腦擊倒
ナジーム(PRINCE NASEEM)	遊戲中出現所有的 MOVIE
ダッシャー豬場	以難度 NORMAL 以上及 NO CONTINUE 的情況下完成「ARCADE MODE」
佐助	在「BATTLE BEACH」中取得 35000 點以上
狼少女 JO	在「無限 BATTLE」中取得 2000 點以上
李書文	在「PRACTICE MODE」中成功做出 10 HITS COMBO
三島拳	在「裏 PANEL」中，以 Perfact 的情況下將電腦擊倒

三級好料

隱藏賽車及通訊對戰模式

遊戲：R-4 RIGDGE RACER TYPE 4
機種：PlayStation

當玩者成功將「GRAND PRIX」模式完成，並返回模式選擇畫面中，便會發現當中增加了一個「EXTRA TRIAL」模式。玩者只要進入此模式，並成功勝出的話，便可以獲得一架隱藏賽車的了。

此外，玩者只要利用2台PlayStation、2隻《R-4 RIGDGE RACER TYPE 4》及對戰Cable，便可以進行通訊對戰。在2台PlayStation都啟動《R-4 RIGDGE RACER TYPE 4》後，模式畫面中會出現「Link Battle」一項，當中最多可讓4名玩者一起進行通訊對戰。





■最多可容納4人一起進行對戰的模式。

三級好料

即時顯示達成率

遊戲：雪割之花
機種：PlayStation

當遊戲正在播放OPENING時，畫面會出現「PRODUCTION I.G」的字樣。這時，玩者便順序輸入以下指令：「→、○、←、×、↑、○、↓、×」。之後，當進入遊戲後，畫面的左上角便會出現遊戲的達成率予玩者參考。



■在這　輸入指令！

三級好料

增加人物顏色及樂曲

遊戲：HARD EDGE
機種：PlayStation

當玩者成功將遊戲完成一次之後，人物便會獲增加顏色一種及在MUSIC BOX中增添了8首音樂；二次的話，便會再獲增加另一種顏色及8首音樂。若完成遊戲三次的話，則會再增加音樂7首，即合共23首音樂。

二級勁料

隱藏校章及教師

遊戲：創造學校！！2
機種：PlayStation

隱藏校章

在校章設計畫面時，同時按L1+R1+SELECT三個鍵。之後，玩者便會發現原來可以選擇的校章已變成一些非常怪異的設計。究竟使用這些校章會否有任何影響，便要各位親身體驗了。

隱藏教師

在教師選擇畫面中，同時按L1+R1+SELECT三個鍵。之後，便會出現「彌生靜香」及「森田正俊」二位隱藏教師予玩者選擇。此外，玩者若改為同時按L2+R2+SELECT三個鍵的話，則便會出現「わんちゅう先生」和「にゃんこ先生」另二位隱藏教師了。



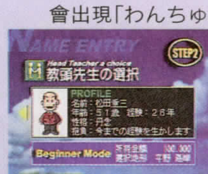
■本來十分正常的校章……



■竟然變成如此古怪！



■如此學校你會入讀嗎？



■此為原來的老師……



■有二位年青有為的老師出場！！



■狐狸老師？！

二級勁料

隱藏模式及機體

遊戲：機動戰士高達 馬沙之反擊
機種：PlayStation

「CHAR」MODE及使用百式

要進入這個以馬沙為主角的模式，玩者只要完成「AMURO」MODE。之後，當玩者再次進入「STORY」模式時，便會發現增加了這個「CHAR」MODE了。只要玩者完成「CHAR」MODE，便可以使用馬沙專用的百式了。





■百式。

使用馬沙專用機－大魔

玩者首先進入「BATTLE」模式，並且以NO CONTINUE的情況下將模式完成。(即連勝9場戰鬥)成功的話，玩者便可以馬沙另一架專用機－大魔。



■大魔。



二級勁料 秘密指令大公開

遊戲：G-POLICE
機種：PlayStation

玩者首先進入「LOAD MISSION」，然後選擇「PASSWORD」一項。之後，玩者可根據以下所列出的Cheat Code來輸入，便可以獲得一些特別的效果：

CHEAT CODE	效果
TROUSERS	增加 6 個 TRAINING 項目
WOOWOO	當玩者同時將飛機上昇及按著△鍵時，便會發出「汽笛」聲音
SUPACAM	自動切換視點
BENIHLL	一般車輛的速度會變成極快


■輸入CHEAT CODE。


■可進入隱藏訓練項目！！

無限 SHIELD

在戰鬥前，畫面會出現一段有關該任務的資料及內容(Briefing)。這時候，玩者便同時按著以下指令：「←+L1+R2+□」。成功的話，當進入遊戲後，玩者所駕駛的飛機便會獲得無限SHIELD。


■在此輸入指令。

全武器彈數無限

當進行了Briefing之後，便會去到武器說明畫面。此時，玩者只要同時按著以下指令：「←+L2+R1+△」。成功的話，當進入遊戲後，飛機的武器便會變成限彈數的了。


■同樣在此輸入指令便可。

二級勁料 隱藏選手出現條件

遊戲：FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX '98
機種：PlayStation

協力：K-1 GRAND PRIX事務局MA-KUSU　怪獸王國

COMBO 數顯示

在比賽時，玩者首先將遊戲暫停，然後順序輸入以下指令：「○、△、□」。之後，玩者便可以解除暫停並繼續比賽，並且發現當玩者使用連續技時，畫面是會將COMBO數顯示出來的。


■多位隱藏人物出現！！


■令遊戲增加不少格鬥味。

隱藏選手	條件 1	條件 2
角田信朗	SAVE 數達 2 次	——
金泰泳	SAVE 數達 3 次	——
サダウ・ゲッソンリット	SAVE 數達 6 次	在育成模式勝出並 SAVE
宮本正明	SAVE 數達 9 次	在育成模式勝出並 SAVE
タケル	SAVE 數達 11 次	在育成模式勝出並 SAVE
ジェリーニール(F)	SAVE 數達 20 次	在育成模式勝出並 SAVE
風見龍一(F)	SAVE 數達 23 次	在育成模式勝出並 SAVE
クラウド・サンパウロ(F)	SAVE 數達 28 次	在育成模式勝出並 SAVE
パール・ヘルナンド(F)	SAVE 數達 30 次	在育成模式勝出並 SAVE
ディア・ベネット(F)	SAVE 數達 33 次	在育成模式勝出並 SAVE
ボブ・フォアマン(F)	SAVE 數達 42 次	在育成模式勝出並 SAVE
山田健太郎(F)	SAVE 數達 45 次	在育成模式勝出並 SAVE
ジェイク・アイアン(F)	SAVE 數達 50 次	在育成模式勝出並 SAVE
湊谷秀文	SAVE 數達 60 次	7 年內於正道會館取得 K-1 GP 勝利
石井和義(マスター・イシイ)	SAVE 數達 70 次	7 年內於正道會館取得 K-1 GP 勝利

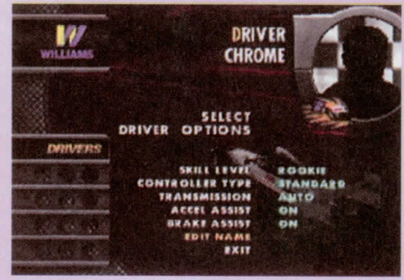
*(F)：代表虛構人物。

三級好料 各種 CHEAT CODE 話你知？！

遊戲：F-1 WORLD GRAND PRIX
機種：Nintendo 64

遊戲開始後，玩者首先進入車手選擇畫面中，然後選擇「NAME EDIT」一項。這時，玩者便可以將本來的名字－「WILLIAMS」改為以下各CHEAT CODE。這樣，玩者便可以開啟該CHEAT CODE的隱藏模式或效果了：

CHEAT CODE	效果
VACATION	出現隱藏賽道
CHROME	出現隱藏車隊
PYRITE	出現隱藏賽車
CREDITS	出現遊戲製作人員名單
MUSEUM	開啟賽車資料模式
PANDORA	出現所有 Scenario


■只要將CHEAT CODE輸入，便可以得到不同的效果。


■賽車Gallary及有關資料。(CHEAT CODE：MUSEUM)

電腦遊園地

腦人天地線

網上情緣中國熱

沒想到互聯網在國內的其中一個主要用途，竟然是為單身男女搭橋，來互相認識。最近有報導指國內借互聯網交友的情況頗為普遍，原因是工作關係未能結識異性。方法主要是到網上的婚姻介紹所登記，或者到聊天室結識朋友。雖然中國人比較保守，但是求偶的方法卻很新潮啊。(古拉拉_B)

Take-Two 收購 TalonSoft

Take-Two Interactive宣佈已成功收購TalonSoft－一間主要開發歷史戰略遊戲的軟件製作公司，其曾推出過的遊戲，包括《West Front》及《Operational Art of War》。當然，Take-Two此舉自然希望藉收購TalonSoft來加強本身的軟件種類，增加收入。(Agent X)

又是新倚天屠龍記？

上期新聞已説過智冠正在開發《新倚天》，現在有些這遊戲的消息。首先這遊戲將會以ARPG形式進行，玩法就和同樣在上期提及過的《雷峰塔》相約，而開發引擎亦使用了《雷峰塔》的。故事方面好像會以倚天的故事劇本為基礎再從新製作。因為遊戲只在初期開發階段，所以遊戲畫面欠奉。(怪傑)

智冠有新活動？

現在智冠於網絡上舉辦了一個為《雷峰塔》宣傳的活動。只要讀者寫下一段與「塔」或「蛇」有關的傳奇故事。其故事內容只要夠懸疑、夠悲淒、或夠恐佈等，而不論讀者所寫的是以論説文、抒情文、或是新詩，就有機會獲得大獎，截止時間為99年2月底，當中的詳細資料就可到以下網看到：(怪傑)

http://www.soft-world.com.tw/ad-3.html

《SID MEIER'S ALPHA CENTAURI》有DEMO你試



由Firaxis Games公司開發、Electronic Arts負責發行的戰略遊戲《SID MEIER'S ALPHA CENTAURI》，已有DEMO在其網頁予人自由Download。遊戲是一隻以回合形式進行的戰略遊戲，當中的故事主要是講述在200年後，有一艘太空船成功離開地球，並降落到一處新的星球上，而新世界亦由此建立起來。

此DEMO的容量約為20MB，而完成版本則預計於99年春季左右推出市場。(Glen)

http://alpha.owo.com

ELF 10大新聞

ELF近日發表了她們1998年度的10大新聞，內容方面十分有趣，比如第8位的「迷之怪人『POCKET MAN』出現！」一則，話説6月某天正值下級生Windows版的發售日，一名人兄以下級生做插畫的紙箱捲著身體，頭部戴上寫著「POCKET MAN」字樣的面具，不顧別人冷眼地在秋葉原大街上闊步便是其中一例，有興趣的朋友可往以下網址：(積奇)

http://www.elf-game.co.jp/special/10dai/10dai.htm

大航海與櫻花

KOEI的《大航海時代IV》已定於2月26日發售。而於SATURN上大受歡迎的《櫻大戰》，其電腦版亦定於明年春天發售，除了是完全移植外，遊戲的畫面和聲音亦會Up Grade，未玩過的朋友一定要留意了！(積奇)

電腦裝嵌受到監管

會於下月底生效的《電器產品(安全)》條例中，裝嵌電腦亦是受到監管的範圍之一，香港電腦商會就建議抽取二至三部電腦作樣本測試，合格便可以繼續售賣電腦，並會於店外張貼出產品安全証明。但是，電腦用家們自己去裝嵌電腦又如何呢？何例增加RAM容量，更換音效卡等等，都是一些比較簡易的裝嵌，不過條列較為著重變壓器(火牛)的安全，相信這些裝嵌不會有太大管制的。(古拉拉_B)

誰是王者？！

Blizzard著名實時戰鬥遊戲《STARCRAFT》，成為1998年度電腦遊戲軟件銷量冠軍；至於Blizzard另一大作《DIABLO》，亦在第6名的位置上。剛巧，《STARCRAFT》的加強版－《STARCRAFT：BROOD WAR》亦已推出市面，再加上令人期待的《DIABLO 2》，故此看來Blizzard在98及99年也會充滿前景的哩！！(Agent X)

1998年度電腦遊戲軟件銷量排名

1.《STARCRAFT》(Cendant) US$42
2.《DEER HUNTER》(GT Interactive) US$19
3.《MYST》(Learning Company) US$18
4.《TITANIC: Adv. Out of Time》(Cendant) US$24
5.《MS FLIGHT SIM》(Microsoft) US$47
6.《DIABLO》(Cendant) US$27
7.《CABELA'S BIG GAME HUNTER》(Activision) US$20
8.《LEGO ISLAND》(Learning Company) US$27
9.《RIVEN》(Learning Company) US$41
10.《MS AGE OF EMPIRES》(Microsoft) US$39
11.《UNREAL》(GT Interactive) US$38
12.《DEER HUNTER II 3D》(GT Interactive) US$18
13.《FROGGER》(Hasbro Interactive) US$35
14.《QUAKE II》(Activision) US$45
15.《MONOPOLY GAME》(Hasbro Interactive) US$25
16.《LINKS LS GOLF 1998》(Access) US$41
17.《ROCKY Mt.TROPHY HUNTER》(GT Interactive) US$19
18.《STAR WARS: REBELLION》(LucasArts) US$42
19.《NASCAR II》(Cendant) US$27
20.《SIM CITY 2000 Spec. Ed.》(Electronic Arts) US$22

TEXT：怪傑





真命天子









製造商：華義國際
發售日：99年2月15日
售價：800台幣
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN 95/98

亂世出英雄？

「東立出版社」的旗下畫家—賴有賢所繪畫的漫畫—《真命天子》，將會由台灣「華義國際」所屬的51區製作小組製作成一個呈現出中國式戰爭的即時戰略遊戲。



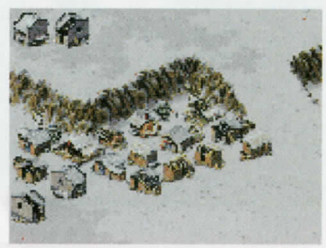
《真命天子》的故事是敘述一個虛構的中國朝代，當時天下已由聶帝所統治，但聶帝暴虐無道，而導致天下民不聊生怨聲載道，天下英雄因此組織了的四股新興的反抗勢力，企圖推翻以聶帝為首的聶國。

各式各樣的奇人義士以及妖道等盡出，再加上各股勢力的互不信任以及新仇舊恨而所產生出的各種狀況構成了故事的骨幹。這遊戲為了忠於原著，所以將故事內容以即時戰略方式呈現。遊戲中的故事模式將以劉雍與李玉兩位主角來進行十二關的任務，從而使玩者體會到《真命天子》的故事精彩程度。每當過關的時候就會依玩者的表現，給予仁義之軍、或是比聶帝更壞的暴君等等評價。當中遊戲的過程就必須要靠玩者調兵遣將，戰戰兢兢地治國平天下，成為萬民擁戴的真命天子。





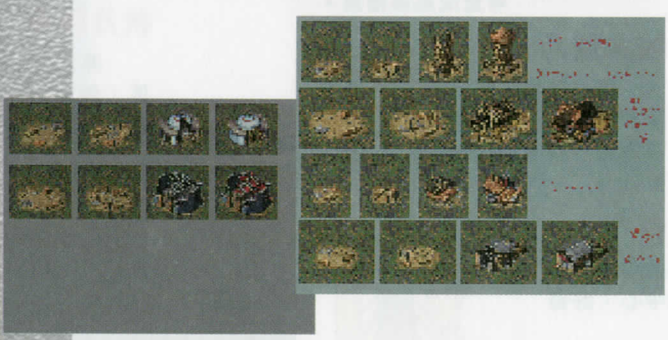




五個能平定天下的種族勢力

在《真命天子》遊戲中，戰役模式和網上對戰模式分別會有原著故事中出現的五個不同國家可供選擇，玩者可以選擇接駁兩部或以上的電腦進行對戰，或是與朋友一起在網絡上進行廝殺，遊戲中更提供了數十個超大地圖作對戰之用。五國之中的建築物、兵種及登場武將都各有分別。除了經營城市，建立部隊，進而消滅敵對勢力之外，善用武將所擁有的絕招和魔法將會是成與敗關鍵之一。





遊戲系統

《真命天子》遊戲中的「真實戰場遊戲系統」會以簡單的操作、氣勢磅薄的音效，及中國式戰爭手法，將古老中國戰場的悲壯與豪情完全地呈現出來，這就是真實戰場遊戲系統當中的特色。





兩大主角

李玉（黑旗寨）

生龍縣人，李廣之子，「紫微星」轉世，傳說中的「真命天子」之一，手持「青龍矛」，具群眾魅力，領袖風範。



劉雍（晉國）

生龍縣人，劉元得之子，「白虎星」轉世，傳說中的「真命天子」之一，手持「誅仙劍」，天生神力，武藝超凡。



三國誌 Internet

文：積奇



三國誌的全貌暴光！！

製造商：KOEI
發售日：99年3月預定
售價：8800日圓
遊戲性質：網上SLG
系統需求：Win 95／98

前言

繼《信長之野望Internet》後，KOEI的最新網上遊戲便是這個《三國誌Internet》！遊戲的最大魅力便是其使用「卡片」的外交系統，無論是周瑜、司馬懿或是孔明，唯一與他國交涉的方法便是使用卡！另外，戰事方面亦導入了補給線的概念，除了進攻外，就是防守時的樂趣亦倍增。利用地形來討伐敵人，加上三國誌內的計略，相加後便是複雜的戰術！



■卡片在遊戲中是重要道具。

Internet 版的特色

無論是外交或戰爭，信用度往往是主宰成敗的關鍵。這個Internet版是可以容許多個玩者向同一人進行外交交涉的，在這個場合，交涉權便會落在信用度最高的人手上。而這個Internet版的劇本共有4個它們分別是189年的『打倒董卓』、194年的『群雄割據』、200年開始的『官渡之戰』和207年的『赤壁直前』，在這4個年代內的勢力配置也是不同的。



■外交交涉是主宰成敗的關鍵。

系統是指令回合制！

事件回合
↓
內政
↓
外交交涉
↓
第一戰鬥回合
↓
第二戰鬥回合
↓
第三戰鬥回合

遊戲的基本流程和信長Internet版相同，只是第三項的外交交涉，是基於內政回合時的「拒否」選擇而出現。

約束之絆

KOEI初次男性向的SLG！

前言

說到歷史SLG，相信大家會第一時間想到KOEI，但這次要介紹的，是一隻純戀愛遊戲，和《ANGELIQUE》相反，目標將會是一眾女角們！當時只有8歲的男主角，和青梅竹馬的女孩約定了十年後再見面。直致現在，和約定的時間只差半年，到底他們會再次遇上嗎！？

人物介紹



伊吹圓

是品學兼優的學生會會長，亦是吹奏部的主將，趣味是Shopping。



中馬香苗

同班的運動健將，假日大多會在河邊為少年棒球隊加油。



米崎美幸

外表冷漠，但其實是一個十分溫柔的女孩，成績超優秀，將來希望成為廣播員。



秋月靜香

非常男性化的女孩，強項是料理，對未來充滿著憧憬。

遊戲內容

遊戲的目的，便是在這半年時間內找出心中最重要的人。系統方面，玩者的行動會分為「平日」和「休日」兩種，而主要的行動當然是在休日（假日）了！在街上與女孩子搭訕，如果對方產生好感的話，便可以取得她的電話號碼，而且遊戲還會有大量的聲優配音啊！



楠本佳乃

同班同學，較靜和內向，就是想甚麼亦不會表現出來的。



本鄉明音

主角的前輩，做事較自我中心，好奇心旺盛。

製造商：KOEI
發售日：2月預定
售價：9800日圓
遊戲性質：SLG
系統需求：Win 95／98

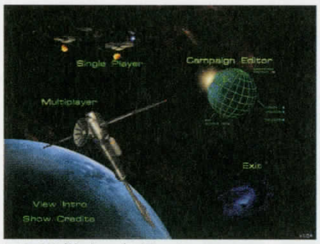
By: Glen



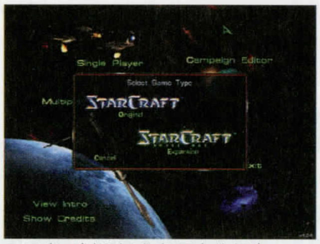


STARCRAFT：BROOD War
製造商：BLIZZARD
發售日：發售中
遊戲性質：Real-Time Battle
系統要求：Pentium 90 or better, 16 Megabytes RAM, Windows 95/NT/98, 4× CD-ROM；Mac OS 7.5 or higher, 16 Megabytes RAM, 4× CD-ROM

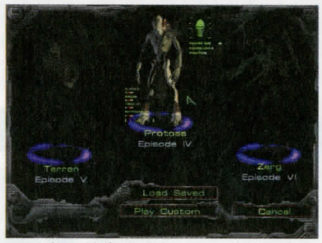
《新腦作空間》曾經介紹過《STARCRAFT》最新加強版本－《STARCRAFT：BROOD War》的內容。至於今次，筆者將會為各位淺談各兵種之間的關係，希望能夠給予一些許提示予大家，成功將敵人消滅！！



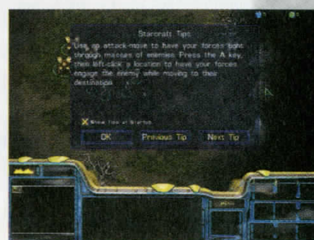
■三種模式，包括：Single Player、Multiplayer及Campagin Editor。



■玩者可以選擇參與原來的版本。



■玩者要首先完成「Protoss」才可能選擇「Terran」。



■開始時，會有小小提示予玩者。(筆按：雖然實質作用不大……)

淺談各種族兵種

如果你玩過《STARCRAFT》的話，必定知道遊戲中各兵種是分成三種不同的體積：小(Small)、中(Medium)及大(Large)；以及三種武器攻擊法：一般(Normal)、等離子(Concussion/Plasma)及爆炸性(Explosive)。究竟不同的武器會帶來甚麼的效果？則請各位留意以下的解釋：

一般(Normal)－對於不論任何體積的兵種均擁有相同的攻擊力。

等離子(Concussion/Plasma)－對中型兵種會造成50%的損傷；而對於大型兵種則能造成25%的損傷率。

爆炸性(Explosive)－能對小型兵種造成50%損傷；更可令中型兵種帶來75%的損害。

現在，相信大家會明白為何某些兵種會對一些兵種帶來較大的傷害，而以下的三大種兵種一覽將會簡單顯示各兵種的體積及其所使用武器種類：

三大種族兵種一覽

Protoss

兵種	體積	地上攻擊	空中攻擊
Probe	小	一般	——
Zealot	小	一般	——
Dragoon	大	爆炸性	爆炸性
High Templar	小	——	——
Archon	大	一般 +	一般 +
Reaver	大	一般 +	——
Shuttle	大	——	——
Observer	小	——	——
Scout	大	一般	爆炸性
Carrier	大	——	——
Interceptor	小	一般	一般
Arbiter	大	爆炸性	爆炸性

Terran

兵種	體積	地上攻擊	空中攻擊
SCV	小	一般	——
Marine	小	一般	一般
Firebat	小	等離子 +	——
Ghost	小	等離子	等離子
Vulture	中	等離子	——
Siege Tank(1)	大	爆炸性	——
Siege Tank(2)	大	爆炸性 *	——
Goliath	大	一般	爆炸性
Wraith	大	一般	爆炸性
Dropship	大	——	——
Science Vessel	大	——	——
Battlecruiser	大	一般	一般

Zerg

兵種	體積	地上攻擊	空中攻擊
Larva	小	——	——
Drone	小	一般	——
Zergling	小	一般	——
Hydralisk	中	爆炸性	爆炸性
Ultralisk	大	一般	——
Infested Terran	小	一般 *	——
Broodling	小	一般	——
Defiler	中	——	——
Queen	中	——	——
Overlord	大	——	——
Scourge	小	——	一般
Mutalisk	小	一般	一般
Guardian	大	一般	——

+：其擴散攻擊不會傷害己方
*：其擴散攻擊將會對畫面上所有物體造成傷害(不分敵我)



■遊戲途中亦會有提示予玩者。





■以眾凌寡！！



■如此壯烈的場面你見過未！！



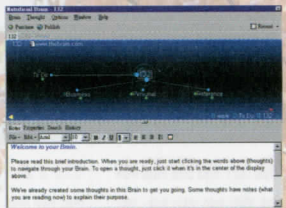
■戰後會有成績予玩者參考。

網上軟件雜貨店

TEXT：禮服無聊俠

電腦裏面的腦——「THE BRAIN」

這是一個可以方便管理資訊的電腦程式。日常生活中會有種種瑣碎小事，亦有「性命悠關」的大事，若要全部記載在自己的腦中，可能是很吃力的事，但是利用《BRAIN (tm)》就可以方便有系統地管理了。



利用這個軟件，可以隨意地增加各種記憶，而且可以用網狀圖方式，將相關的記憶記錄下來。最新的1.5版本中，增加了輔助網頁設計的功能，將網頁的結構，由主頁(例如INDEX)到其他副頁，用同上的方式連結起來；還有出版的功能，可以將BRAIN-ENABLE 的功能附在自己網頁內容中，讓BRAIN的使用者們觀看你的網頁。

《The Brain》

版本： 1.70 beta 6
Revision Date： December 28, 1998
檔案名稱： BrainSetup.exe
檔案大小： 2,326,795
試用版
試用日期：只限100項記憶，30天
Home Page： http://www.thebrain.com/ A

終極網路速度測試

《Any Speed》

版本： 1.3
Revision Date： May 23, 1998
檔案名稱：anyspd11.zip
檔案大小： 650,035
試用版
售價： $19.00美元
試用日期： 30天
Home Page： http://www.kagi.com/yellow/default.html A



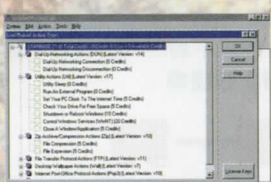


大家有沒有試過因為網路交通擠塞而感到煩惱呢？或者想從某個網頁下載檔案，但是又不敢，原因為怕速度太慢而令到自己銀包的負擔增加呢？現在有一個多用途的速度測試軟件，名為《Any Speed》介紹給大家，除了網路的速度外，連硬盤和光盤的速度也可以測度出來呢。

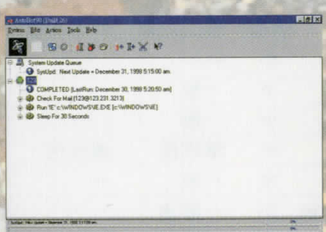
程式設定中提供了一個類似簡易精靈的系統，只需從選項中選出一個要測試的項目，例如網絡硬盤、CD-ROM，連IP位址也可以，而且可以自由輸入要測試的IP。之後，再選擇要測試的時段，計算方法等等便可。



新型電腦管家



接下來為大家介紹的，是一個頗適合「懶人」或者「忙人」用的管理程式，名為《AutoBot'98》。看來《AutoBot'98》很簡單，不過他能提供的功能卻不少。使用者可以隨意設定一些「自動」或者「定期」的操作，例如在每月初執行硬盤最佳化的程式、在月尾整理暫存區內沒用檔案等等。此外，一些和網路有關的功能，例如：連線、斷線、啟動瀏覽器等等都可於《AutoBot'98》設定。



試用版本只能提供一些簡單的功能，但當使用者付款購買CREDIT之後，便可選擇一些更複雜的指令。不過使用者仍然可以將一些指令組合成而一個代號，只需按一個鈕便可以一次過執行。

《AutoBot'98》

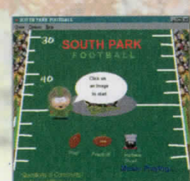
版本： Beta Release Build 27
Revision Date： November 5, 1998
檔案名稱： autobot98.exe
檔案大小： 1,394,519
試用版
售價： $5.95 - $49.95
試用日期： 30 Days
Home Page： http://ab98.starbase21.com

「衰仔」殺到埋身

下面是2個在網上流行的遊戲，都是以《SOUTH PARK(港譯：「衰仔樂園」)》的角色做主角，而且畫面的謊誕程度和原著實在不相伯仲。

《SOUTH PARK FOOTBALL!》





在遊戲中玩者扮演KYLE(衰仔之一)，要將球交給隊友(其餘的「衰仔」)，如果沒有被對方球員截住，便可以得分。另外還有廚師CHEF(賁柴)為大家高歌一曲呢。《SOUTH PARK FOOTBALL!》實在是一個十分週末感覺的消閒軟件。

如果有意見，可以電郵給作者：lordnomad@hotmail.com

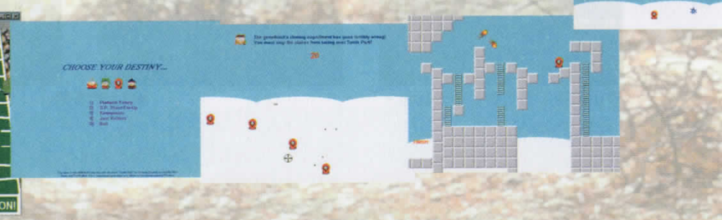
《SOUTH PARK EXTREME》



這個遊戲的角色雖然較細小，不過也是忠於原著而設計的，好像KENNY經常在片集中死掉，遊戲中亦難幸免。另外，配音也和原著十分相近，尤其KYLE那張十分「有禮貌」的咀，的確是「SOUTH PARK」FANS的恩物。









攝影：KOTARO、米奇
TEXT BY：小健健
協力：古拉拉_B
鳴謝：KONAMI(H.K.)LTD.

一部幫你KEEP FIT的遊戲機？！！

DANCE DANCE REVOLUTION



最近KONAMI的音樂遊戲在遊戲機中心極受玩者歡迎，好像搾碟機《BEAT MANIA》系列、有9個巨型按鈕的《POP'N MUSIC》、還有突如奇來給玩者無限驚喜的結他機《GUTAR FREAKS》。而在最近，KONAMI又有新的音樂遊戲於遊戲機中心中出現！！這就是現在要介紹的跳舞機《DANCE DANCE REVOLUTION》！！



給你無限的士高味道的機體！！

一見到這部機的外型，立即被其的士高味道所吸引。這機除了有在機頂上裝置了4盞彩燈、及在踏板前的粉紅色光管為你照出氣氛外；機體更附有三對喇叭，在玩者前面的那對更會輸出超級重低音，玩起上來就更為震撼。另外，那個地板就更像N年前的那維X奶的廣告般，是會亮燈的！！WELL，在這些氣氛下，跳起舞上來就更為起勁啦。



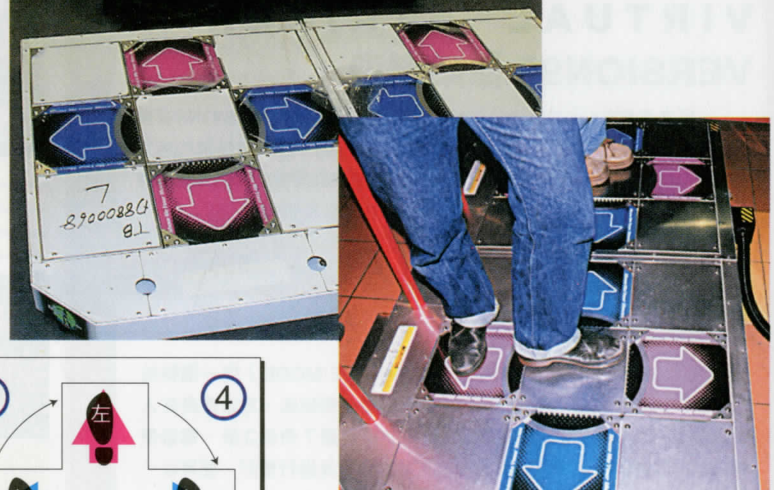


怎樣玩的呢？

說了這麼久，還未說這遊戲是玩怎樣玩的。WELL，說起來玩法倒有點像用腳來按鍵的《BEAT MANIA》。原來在機體前是有塊地板的，而地板上是有四個鍵，分別是「←」、「→」、「↑」及「↓」。而在遊戲進行的時侯，畫面就會出現一組組的箭咀符號。玩者只要夾準時間，用腳按地板上那相對的箭咀就可以啦。

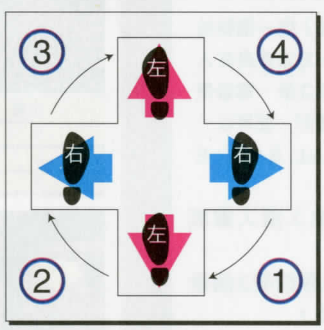
不過，「夾準時間用腳按地板上那相對的箭咀」只是這遊戲的基本玩法！你還一邊用腳踏地板，而上半身就自創出一些美妙的舞姿！！呵呵，那麼你就可以成為全遊戲機中心的焦點了。除此之外，跳完之後出一身汗，更會有KEEP FIT的效果。





初學者的要訣呀！！

雖然基本概念是跟玩《BREAT MANIA》時大同少異，但用手按跟用腳踏此終會有分別。(最起碼不可以雙腳保特離地超過2秒，不然會跌破鼻子)為免各位玩這遊戲時雙腳打結，以下附有一個簡單的步法圖，大家可在閒來無事時自己練練。(不過最好沒有其他人在，不然少不免有些奇異目光~~)





除此之外，玩此機若果想取得高評級，就可要造出GREAT COMBO。COMBO次數越多，評級就會越高。據說ZAC在日本親眼見到有位小姐玩到168 COMBO的記錄。(而全首歌亦都只得168個COMMENT~~) WELL，這個世界上不可思議的事真是一天比一天多~~。

巡回演出時間表

其實這機的主貨源大約會在99年春天才會注入香港。現在於遊戲機中心的，是試版來，而此試版更會於全港作巡回演出。(演唱會麼？？)有興趣一試的朋友可要注意啦。

第一站	LOST GAME(觀塘)	24/12/98~29/12/99
第二站	金星(尖沙咀)	29/12/98~2/1/99
第三站	VIRTYA ZONE(油麻地)	02/01/99~07/01/99
第四站	CYBER CITY(旺角)	07/01/99~13/01/99
第五站	新基地(沙田)	13/01/99~18/01/99
第六站	GAME STATION	12/01/99~25/01/99

情報揭示板

TEXT：非洲 協力：KOTARO&小健健

BUST A MOVE 移植版

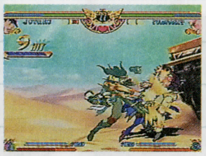
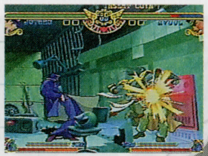
《BUST A MOVE》原是ENIX在PS上的遊戲，玩者只要跟着音樂的節拍，然後輸入提供的指令，便可以做出不同的舞步。這遊戲由於玩法簡單易明，適合不同的人玩，所以在推出時大受歡迎。可能是這一個關係，ALTUS便連同NAMCO一起將這家用遊戲移植至業務用，而這一種手法可以說是十分少見，這遊戲將會在明年的1月推出，似乎音樂遊戲的熱潮還要持續一段時間哩。

JOJO 隱藏技公開

CAPCOM新推出的格鬥遊戲《JO JO奇妙冒險》，機友們都可在各大遊戲機中心玩到。而我們收到有關一些角色的隱藏技，看看能不能幫到手。

角色	技名	使用方法
空JYOU 承太郎	STAR PLATINUM THE WORLD	→、中攻擊、弱攻擊、→、STAND（LEVEL3專用SUPER COMBO）
花京院 典明	弱攻擊、弱攻擊、→、中攻擊、強攻擊	
JOESPH JOESTAR	前轉	這是受罰的時候了　STAND出現時同時按下兩個攻擊掣
ALESSI	影之端	STAND出現時按着STAND儲勁
呪咒之DEVO	KIAHO	使用後跳或BACK DASH，當在畫面端時按上掣便可以在畫面邊移動
全角色共用（本體MODE）	STAND出現攻擊	↓↘→+STAND

順帶一提這遊戲便有大量的水貨到港，根據消息回報這遊戲水貨價大約是15000港幣左右，而唯一的行貨只可以在金星中找到。

VIRTUAL STRIKER 2 VERSION99 搶閘到港

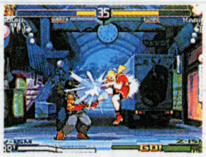
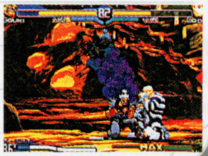
原本是要在1月才推出的《VIRTUAL STRIKER 2 VERSION99》現在於VIRTUAL ZONE及GAME ZONE都可以玩到，這一集特別的地方便是可以在比賽之中轉換陣式，當玩者專攻或守時都會有一個專有的陣式，而且在畫面上也有改良，有興趣的機友可以投資5皮試玩。

ZERO 3 二揪一

在ZERO時二揪一（DRAMATIC BATTLE MODE）這一個秘技已令不少的玩者瘋狂，現在《ZREO 3》也有這一個秘技，方法便是在入錢後按着3個腳掣來進入選人畫面，這樣在玩者選了角色之後，電腦便會自動為你選出一個角色做你的拍檔，如果你有是進行雙打，便可以一起對付電腦，此外還有「SURVIAL MODE」和「FIANL BATTLE MODE」。

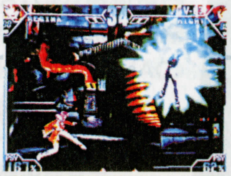
SURVIAL MODE　在入錢後按着3個拳掣來進入選人畫面便可，玩者要以一條能源跟27人對戰。

FIANL BATTLE MODE　在選ISM的時候同時按着3個拳和START便可以立即跟最後BOSS—VEGA對戰。

GAMEST 大賞公佈

日本著名業務遊戲雜誌《GAMEST》剛剛完成了一年一度的GAMEST大賞，各入選遊戲的成績如下：



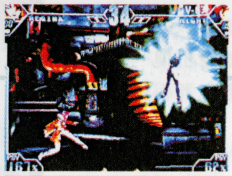
GAMEST 大賞

位置	遊戲	生產商	類型	分數
1	PSYCHIC FORCE2012	TAITO	格鬥	889
2	THE KING OF FIGHTERS 98	SNK	格鬥	768
3	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	格鬥	718
4	SOUL CALIBUR	NAMCO	格鬥	698
5	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	格鬥	606



最佳畫面

位置	遊戲	生產商	類型	分數
1	SOUL CALIBUR	NAMCO	格鬥	188
2	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	格鬥	131
3	PSYCHIC FORCE	TAITO	格鬥	109



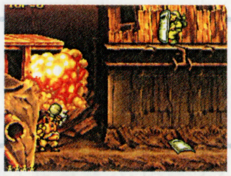
最佳對戰格鬥遊戲

位置	遊戲	生產商	分數
1	PSYCHIC FORCE2012	TAITO	889
2	THE KING OF FIGHTERS 98	SNK	768
3	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	718



最佳射擊遊戲

位置	遊戲	生產商	分數
1	JESUS BLADE	ATLUS	470
2	RADIANT SILVER GUN	TREASURE	338
3	STRIKER 1945 II	彩京	239



最佳動作遊戲

位置	遊戲	生產商	分數
1	METAL SLUG 2	SNK	312
2	SPIKEOUT	SEGA	125
3	PETIT KARAT	TAITO	108

新到街機一大堆

KONAMI的籃球GAME《NBA PLAY BY PLAY》經已到埗，5蚊局，各大遊戲機中心都可以找到，波友們試試吧！

而以下這3部可以在NAMCO WONDER PARK中找得到，《GUNMEN WARS》是一部可以將玩者的樣子拍下來的對戰射擊遊戲，最多可以4個玩者同時進行，最適合點相用，5蚊局；另外《COOL GUNMAN》便是以兩個牛仔的比試，玩者要鬥快將放在中央的汽水罐射到對方的位置，6蚊局；《SPEED MANIACE》新出賽車遊戲一部，5蚊局不妨一試。

在金星便到了《TENKOMORI SHOOTING》，每局5皮，有玩趁手。

FIGHTING LAYER 奇蹟

原本不太被看好的格鬥遊戲《FIGHTING LAYER》竟然在坊間大受歡迎，可能是各位玩者都喜愛SUPER CANNCEL這一個系統吧，但是筆者便不太喜歡遊戲中生硬的動作，如果有做到MOTION CAPTURE便更加好了，看來ARIKA還須努力啊！





餓狼傳說 WILD AMBITION 試玩

暫定在1月才推出的《餓狼傳說WILD AMBITION》，現在各位讀者可以率先體驗，SNK將會於99年1月22日舉行一個「格鬥新世紀第一彈HYPER NEOGEO 64餓狼傳說WILD AMBITION PRIVATE SHOW」的活動，時間為下午3時至7時於香港酒店進行，有興趣的讀者可以寫一些對「業務機地」的意見連同個人資料及聯絡方法來信到「灣仔駱克道33號福利商業中心7樓」便可。截止日期為1月15日，我們將會抽出15位讀者，名額有限，有點寄來啊！

日期：1999年1月22日
時間：下午3：00~7：00
地點：尖沙咀廣東道香港酒店
截止日期：1月15日







結他機網頁

在近日推出的結他機，現在已有自己的網頁，有興趣的讀者可以到http://www.konami.co.jp/am/guitar/gui_index.html看過飽，在該網頁內有一些有關遊戲的玩法及機身的資料，是這遊戲的FANS便不要錯過了，不過這遊戲在香港經已不知所蹤了。





業務用遊戲龍虎榜

排行位置	遊戲	類型	生產商
1ST	JO JO 奇妙冒險	FIG	CAPCOM
2ND FIGHTING LAYER	FIG	NAMCO	
3RD	幕末浪漫第二幕 月華之劍士	FIG	SNK
4TH	CHAOS HEAT	ACT	TAITO
5TH	BEAT MANIA	ETC	KONAMI

＊以上資料都VIRTUA ZONE提供
VIRTUA ZONE地址：佐敦大華中心地庫

業務用遊戲時間表

12月

遊戲名稱	開發商	類型	參考推出日
L.A. MANCHINEGUNS	SEGA	STG	12月中旬
DAYTONA USA 2 POWER EDITION	SEGA	RAC	12月
MAGICAL TRUCK ADVENTURE	SEGA	ACT	12月
GACHA GACHA CHAMP	KONAMI	ETC	12月
SHOOTING MEDLEY	NAMCO	ETC	12月
FLIP SHOT	VISCO	ACT	12月8日
GAUNTLET LEGENDS	SNK	ARPG	12月18日
STAR SOLDIER VANISHING EARTH	VISCO STG	12月17	
DERBY QUIZ MY HORSE DREAM	NAMCO	ETC	12月中旬
TENKOMORI SHOOTING	NAMCO	STG	12月中旬
ATTACK PRERAIL NAMCO	SLG	12月下旬	

1月以後

遊戲名稱	開發商	類型	參考推出日
餓狼傳說 WILD AMBITION	SNK	FIG	1月
THRILL DRIVE	KONAMI	RAC	1月8日
VIRTUAL STRIKER 2 VERSION99	SEGA	SPT	1月
FLAME GUNNER	TEMCO	ACT	1月下旬
POWER STONE	CAPCOM	ACT	1月
GRADIUS 4 復活	KONAMI STG	2月4日	
GIGA WING	CAPCOM	STG	今冬

推出日未定

遊戲名稱	開發商	類型
PILOT KIDS	彩京	STG
ZOMBIE ZONE	SEGA	ACT
FLASH BEATS	SEGA	ETC
CRAZY TAXI	SEGA	RAC

(以上推出日以日本為準)

By: Agent X
協力：KOTARO、小健健

COMING SOON

POWER STONE

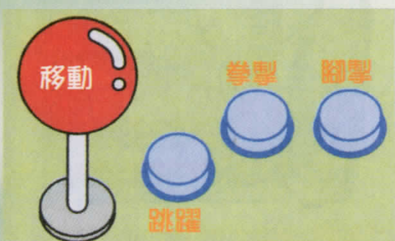
*圖片屬開發中畫面

格鬥！？NO！！總天然色立體冒險活劇！？

序

《POWER STONE》是CAPCOM首隻以NAOMI基板作為平台的對戰動作遊戲，而且其Dreamcast版本亦將會於2月推出。上幾期《遊戲誌》曾經介紹過此遊戲有關的消息及網址等，而今次則會講解一下遊戲的基本操作及系統特色。

基本操作



系統淺談

防守不能

在戰鬥中，由於人物是不能作出防禦態勢(Guard)，故此利用地形來作出回避攻擊將會是一大重點。除了逃走之外，玩者亦可以於對手作出攻擊的一刻，移動方向桿來作出閃避的。



■爬上屋頂？



■飛簷走壁？！

拳擊＋腳擊之組合

玩者只要同時按拳擊＋腳擊，便可以作出投技、拾起地上物件及攀爬建築物等動作。由於單靠拳腳是較難擊敗對手，故此善用物件作為飛道具攻擊，將會為己方增加不少的優勢。



■利用地上的ITEM。



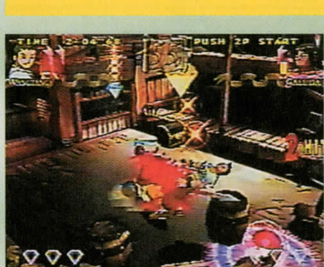
■咁大個炸彈？！

變身

基本上，玩者只要集齊三顆POWER STONE，便可以啟動人物的變身系統。至於收集POWER STONE的方法，主要是當玩者擊中對手時，其身上的POWER STONE便會飛脫出來，而玩者便可以乘時將之據為己有。

當人物變身後，其攻擊力將會獲得大大增強；而且，更可以使出「POWER DRIVE」及「POWER FUSION」二種必殺攻擊：

1.「POWER DRIVE」－基本上是未變身前的拳腳攻擊，但攻擊力則大大增加，而且一些拳腳攻擊更會變更為飛道具，令對手更難接近玩者。



■擊倒對手，並搶奪其手上的POWER STONE。

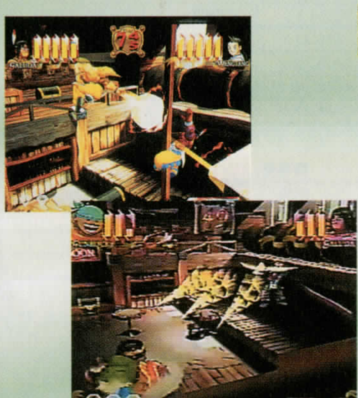




■變身～！！

2.「POWER FUSION」－每位角色均有二種攻擊方法，而輸入方面則分為：「拳擊＋跳躍」及「腳擊＋跳躍」。「POWER FUSION」是將POWER STONE所有力量釋放而作出的致命攻擊，故此使出時其攻擊力將會十分強大和華麗。

不過，變身後的人物，將會有一個變身計來提示玩者變身剩餘的時間。只要玩者一變身，其計便會逐漸減少，而使用「POWER DRIVE」攻擊同樣會扣掉少許時間。不過，若玩者使用「POWER FUSION」的話，便會立即耗盡變身計的時間，並回復到未變身前的模樣。



■「POWER DRIVE」。



「POWER FUSION」

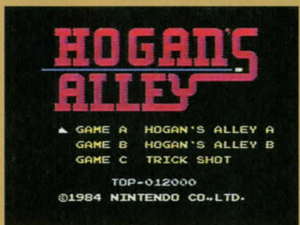
舊機經典遊戲

專欄專題

Present by：
「燒過.357 MAGNUM的」山寺良牙

《Virtual Cop》、《Time Crises》、《The House of The Dead》、《Gun Bullet》這一類緊張刺激的槍戰射擊遊戲，相信各位已玩過不少甚至是無數次了；不過各位又有否玩過「8位元遊戲機時代」的「光線槍」遊戲呢？沒有？唔知道？那便要留意一下今期「舊機經典遊戲」的介紹了。介紹乜？當然就是舊世代遊戲機時代的光線槍遊戲啦！請各位瞄準！動動你的食指，向「衣奶黑」開火！

HOGAN'S ALLEY



可說是警匪槍戰遊戲的元祖，遊戲中會出現不同的「紙板公仔」，當中有匪徒、也有平民，玩者的任務當然是擊退匪徒之餘，又不能傷害無辜；可是如果太慢不擊倒匪徒的話，玩者也會中招的。

Game A —— HOGAN'S ALLEY A

在靶場內練習，一次過出現三個靶，玩者要在限定秒數內擊倒所有匪徒，不過會有平民靶出現的，只要一打錯平民靶的話，其餘若有匪徒靶的話，便會連該失誤也計算在內。





Game B —— HOGAN'S ALLEY B

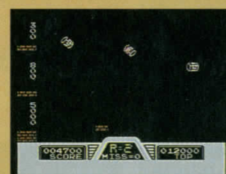
屬街上模擬戰，靶出現的位置及數目均是隨機，玩者當然是要眼明手快去擊倒匪徒，亦要小心平民的出現。





Game C —— TRICK SHOT

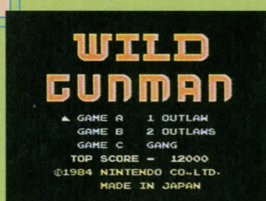
比較特別的遊戲，玩者是要將拋出的空罐打（連續射擊）至最左方的得分格，當然能彈至最低一格便取得最多分，不過不能讓罐跌至畫面外（指下面），否則便會當失誤一次。而且每個回合出現的罐不只一個，所以是比較難度高的一個項目。





WILD GUNMAN

亦可說是警匪槍戰遊戲的元祖，遊戲中會出現西部牛仔式的場景及敵人，這遊戲注重玩者的反射反應。



Game A —— 1 OUTLAW

與一個敵人作一對一決鬥，玩者要在電腦說「FIRE！」後指定時間內開火將敵人擊倒，指定時間由「百份40秒」至「1秒」不等，果然玩者不夠快的話，便會被敵人擊倒。另外敵人周不時會「整古」玩者，遲遲未說「FIRE！」，如果玩者在「未說FIRE！」時開火是當作範規的，而且當作失誤一次。





Game B —— 2 OUTLAWS

與Game A的遊戲規則大致相同，不過要對付的是二人，而且很多時並不是二人同時一起開火，有先後之分之餘又有不同的對付時間，難度比較高。

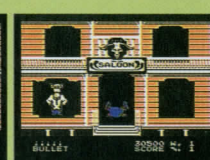




Game C —— GANG

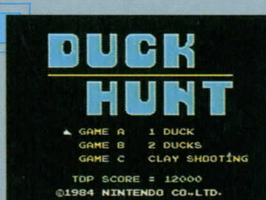
亦是屬街上模擬戰，不過只會在同一版面而不會移動，玩者要在限定彈量上，擊倒所有出現的敵人，慢一步玩者都會死。





DUCK HUNT

屬打獵式遊戲，比較特別的地方就是標靶並不像上兩隻所介紹的是固定標靶，而是移動式標靶，難度相對來說是增加了少許。



Game A —— 1 DUCK

在郊外打獵，一次會出現一隻水鴨，玩者要在三發子彈內擊倒畫面上周圍飛的水鴨，否則便算失誤一次，如果玩者不能擊倒合格數目的水鴨，便會Game Over。



Game B —— 2 DUCKS

與Game A規則一樣，不過是會有兩隻水鴨同時出現，而子彈仍是給三發，難度可說是增加一倍。





Game C —— CLAY SHOOTING

光線槍最常見的遊戲——打泥碟，規則與Game B相若，畫面上同時會有兩塊泥碟飛出來，玩者需在三發子彈內擊毀他們，打不到合格分的話便會Game Over。不過不同的地方，就是遊戲中出現的泥碟並不是四處飛，是有一個屬拋物線的固定軌跡。



西洋遊物

TEXT：老外&鬼佬

鬼佬：HELLO EVERYBODY～～！豪內毛堅牙～(好耐無見呀)
老外：帶家油毛瓜住鵝DAY牙～(大家有無掛住我哋呀？)
鬼佬：好心你啦！講嘢都唔覺骨痛嘅。
老外：骨痺呀！費話小講啦，去梯夏油襪GAMES善啦(去夏下有乜GAMES先啦)





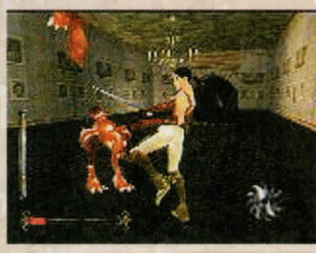
《NIGHTMARE CREATURES》

鬼佬：呢隻嘢……好熟口面喎
老外：《NIGHTMARE CREATURES》丫嘛。之前有過PLAYSTATION版㗎喇，不過今次係N64版本喎。
鬼佬：咦？咁會唔會正啲㗎？
老外：未知呀，算幾好啦，因為N64做多邊形，始終有多兩便士真實感嘅。
鬼佬：個故仔講乜㗎？
老外：話説1834年，有班衰仔搞搞震，週圍放毒，搞咗好多好多怪物出嚟。啲人個個驚到走夾唔抖，兩個英雄就出馬去收拾佢地。
鬼佬：得兩個？掂唔掂㗎？
老外：放心啦！一個叫做IGNATIUS，有支好長～嘅棍仔傍身，另外一個叫做NADIA，最叻係拎住把劍FLING下FLING下。好奇怪，亞INGATIUS支棍仔都可以篤到啲怪物散開一件件……(R頭中)
鬼佬：咁入面啲WHAT係新ADD㗎？
老外：ER……ER……就係……N64機能做嘅多邊形囉！同埋對應SAVE PACK同震震PACK囉。



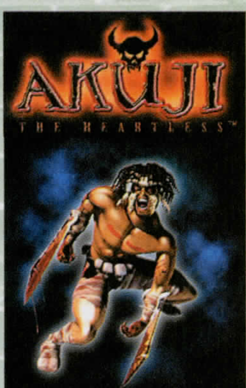






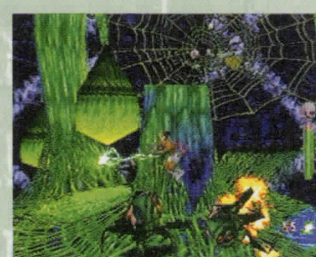


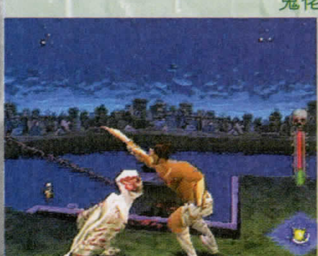




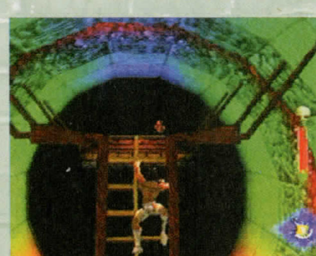
《AKUJI THE HEARTLESS》

鬼佬：鵝毛森傢(我無心㗎)
老外：娃咗尼傢喇，哈次迢審啲喇(話咗你㗎啦！下次小心啲啦)
鬼佬：我係話緊《AKUJI THE HEARTLESS》咋。
老外：喂？你估無心菜咩！無心會死人㗎喎。
鬼佬：正是，AKUJI好唔好彩咁比佢大佬做低咗，一嘢就㨃咗佢個血淋淋，卜卜跳嘅心仔出嚟……
老外：嗚嗚嗚嗚嗚……(嘔)
鬼佬：為左報仇，佢喺地獄度四週圍走，搵番晒啲(成日比人問候嘅)祖宗十代個魂頭，用佢地嘅力量去復活……
老外：呢隻PLAYSTATION GAME都……
鬼佬：(得意忘形地)，比我係AKUJI，就挖番佢大佬啲餡出嚟做免治牛餵佢，再拎佢大佬斬開一件件再拎去餵狗，痾啲「劈劈」出嚟之後再溶咗佢……
老外：嗚嗚嗚嗚嗚……(邊走邊嘔)
鬼佬：你碟免治牛飯呀～











《THE UNHOLY WAR》



鬼佬：好驚呀，又打仗啦。
老外：邊度呀？中東啱啱先打完咋。
鬼佬：PLANET XSARRA囉，打完仗之後，就淨番一班本來住得好地地嘅「ARCANES」，無端有班極具破壞性嘅改造人「TEKNOS」嚟入侵，話要啲資源去救番啲族人喎，搞到生靈塗炭。一場唔係你死就係我亡嘅戰爭就開始咗喇……



老外：咦？邊樹嚟㗎？係咪南非啲小數民族嚟㗎？
鬼佬：PLAYSTATION GAME嘛，打到嚟啦，好驚呀～
老外：……



© 1998 CRYSTAL DYNAMICS

《ALIEN RESURRECTION》



鬼佬：仲未死？等我殺埋你個野味，睇你死未？
老外：咩殺咩野味呀？食燒味呀嘛？又唔叫埋我？
鬼佬：好呀！一齊去書店屋頂殺晒佢地。
老外：吓！？經濟不景呀，搞到書店都要賣燒味？
鬼佬：《ALIEN RESURRECTION》呀！異形復活呀！喺五個有唔同能力嘅人入面揀番個幫手啦！全部都係電影版入面啲角色嚟㗎！好多異形呀！一共有13個關卡，之間係互相連接嘅，可以走嚟走去㗎！好很十分極之多異形呀！佢地識爬牆，「捐窿捐隙」嚟搞你，一搞你就變埋異形㗎啦！
老外：又燒味又異形，你食夠鐘食藥啦！
鬼佬：藥？邊度有藥呀？係喎，冇能源啦！呀～～～～
老外：原來打緊PLAYSTATION……熄鬼咗你至得(說未畢，PLAYSTATION已關掉)



鬼佬：ERRRRRRR～～～～～～(變成一隻比異形更恐怖嘅怪物向住老外走去)

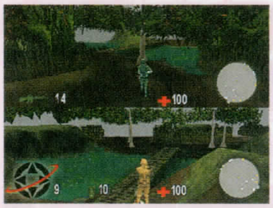


© FOX INETACTIVE

《ARMY MEN 3D》



老外：你仲細咩？玩膠兵仔？
鬼佬：呢隻《ARMY MEN 3D》唔係膠兵仔咁簡單呀，識得噴火㗎！
老外：吓？！新出㗎？
鬼佬：其實，《ARMY MEN 3D》以前係一隻電腦版嘅戰略GAME，而家變咗做PLAYSTATION嘅ACTION GAME，但係仲有番啲MISSION㗎。入面啲武器好似坦克車呀，飛機大炮呀，都係照番幾十年前玩果啲膠兵公仔咁㗎。如果你向敵人兵仔開鎗，中咗嘅就會打散人地，如果用FLAMETHORWER，仲會燒TILL熔㗎！仲有好鬼多種兵仔AND唔同嘅武器揀㗎，我就最中意火箭砲嘞，一嘢就散晒……嘿嘿嘿



老外：……
鬼佬：除咗單打過MISSTION之外，仲可以玩雙打合作或者對戰㗎，老外你好似得閒呀可……



老外：咪搞！我都係玩番「巴鼻」公仔算啦。
鬼佬：……



© THE 3DO COMPANY

《STARCON》



鬼佬：喂，夠鐘啦喎！
老外：吓？係喎……講多一隻GAME啦。
鬼佬：快快快。
老外：得啦，呢隻係由ELECTRONIC ARTS推出嘅PLAYSTATION SHOOTING GAME《STARCON》。
鬼佬：快快快快。



老外：咪催啦，睇個名都估到佢係同太空呀，銀河呀有關㗎啦。
大家喺個GAME入面就扮演兩股對立勢力嘅其中一方，揸住架太空船去同敵人作戰，仲可以改造到隻船成隻「擺你命3000」咁㗎。
鬼佬：快快快快快。
老外：你催夠未呀？
鬼老：夠鐘啦，同讀者講拜拜啦！
老外：係喎，SEE YA！



新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GPM 銷售榜

店舖提供最新資料！！

1st STREET FIGHTER ZERO 3



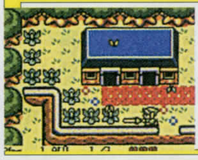
PlayStation／FIG
■CAPCOM
12月23日發售
5800日圓

2nd TALES OF PHANTASIA



PlayStation／RPG
■NAMCO
12月23日發售
328港圓

3th GB 薩爾達傳說 DX 英文版



GAMEBOY／RPG
■NINTENDO
發售中

4th THE KING OF FIGHTERS'98 CD 限定版



NEOGEO CD／FIG
■SNK
12月23日發售
6800日圓

5th SONIC ADVENTURE



DREAMCAST／ACT
■SEGA
12月23日發售
5800日圓

6th 機動戰士 GUNDAM 馬沙之反擊

PlayStation／ACT
■BANDAI　12月17日發售　385港圓

7th 侍魂 POCKET 格鬥系列

NEOGEO POCKET／FIG
■SNK　12月25日發售　4500日圓

8th 幻想水滸傳 II

PlayStation／RPG
■KONAMI　12月17日發售　328港圓

9th POCKET MONSTER PICACHU

GAMEBOY／RPG
■任天堂　9月12日發售 3000日圓

10th 陸行鳥不思議迷宮 2

PlayStation／RPG
■SQUARE 12月23日發售　385港圓

HYPER 有腦遊戲榜







1st	R4-RIDGE RACER TYPE 4	NAMCO	82 票
2nd	玉繭物語	元氣	79 票
3rd	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	70 票
4th	STREET FIGHTER COLLECTION 2	CAPCOM	62 票
5th	比卡超你好嗎？	任天堂	49 票
6th	學校創作室 2	VICTOR	47 票
7th	WONDER TREK	SCE	41 票
8th	THE FAMILY RESTAURANT	ARTDINK	37 票
9th	BOMBER MAN	HUDSON	35 票
10th	琉璃色之雪	KID	23 票

你最期待的家庭遊戲







1st	（DC）SEGA RALLY 2	87 票	SEGA
2nd	（PS）超級機械人大戰 F 完結編	78 票	BANPRESTO
3rd	（PS）FINAL FANTASY VIII	73 票	SQUARE
4th	（PS）DRAGON QUEST VII	70 票	ENIX
5th	（SS）拳皇 '98	59 票	SNK
6th	（SS）FRIENDS～青春之光輝～	53 票	NEC INTERCHANNEL
7th	（PS）街霸 III 2nd Impact	51 票	CAPCOM
8th	（N64）火焰之紋章 64	47 票	任天堂
9th	（N64）ORGE BATTLE 3	42 票	QUEST
10th	（DC）神機世界 EVOLUTION	41 票	SEGA／EPS

日本雜誌《The PlayStation》1月8・15日號，讀者期待榜

統計日期截至12月30日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	FINAL FANTASY VIII	SQUARE
2	4	TALES OF PHANTASIA	NAMCO
3	2	DRAGON QUEST VII	ENIX
4	3	EHRGEIZ	SQUARE
5	7	SAGA FRONTIER 2	SQUARE

新城997有腦事件簿 遊戲誌 GAME PLAYERS 遊樂誌 GAME plus PC PLAYER 電腦遊園地 PC Handbook.com

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第89期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

PlayStation遊戲《BLUE KNIGHT BERSERGA STORY》........ 1名
張家明 Z635 ××× (6)

DEAD OR ALIVE海報........ 5名
LUI SAI KEUNG Z437 ××× (2)
何家榮 Z163 ××× (1)
鄧俊傑 Z081 ××× (0)
MAK CHI HANG Z600 ××× (1)
謝秀慧 K984 ××× (A)

攻殼機動隊 Ghost in the shell 海報........ 5名
CHAN YING KIT K341 ××× (5)
LUI LING SIU P005 ××× (6)
CHUNG KA LOK Z627 ××× (1)
譚港文 V086 ××× (4)
LOK KAM WAI Z167 ××× (7)

Aeros Gauge 年曆........ 3名
李啟康 K942 ××× (7)
謝家健 Z645 ××× (5)
黎英暉 Z516 ××× (4)

BATTLE FORMATION 墊板........ 2名
林振明 Z375 ××× (6)
DORIS CHOI NGA TING Z098 ××× (2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

讀者意見板

Doris Choi Nga Ting：
「《歐亞列車殺人事件》這隻Game非常少見，因為入面有我最鐘意的深田恭子。」

何浩威：
「前幾期的拳皇'98攻略十分詳盡，希望你們可以再攻略多些格鬥遊戲。」

今期獎品

《R4 Ridge Racer Type4》海報 . 3名

《VIRTUA FIGHTER 3tb》海報 ... 6名

《Sonic Adventure》海報 6名

《EZ》海報 5名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期：1月14日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

電郵地址：(如適用)＿＿＿＿＿＿＿＿

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿ ＿＿＿＿＿ ＿＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿＿ ＿＿＿＿＿ ＿＿＿＿＿

讀者意見板 可填寫有關任何遊戲之意見

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

本周遊戲提名(截至12月30日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦遊戲榜

□1.Lunatic Dawn III
□2.Thousand Arms
□3.THEME AQUARIUM
□4.艾莉工作室
□5.開心麻雀
□6.MONSTER RACING
□7.ACTUA ICE HOCKEY
□8.幻想水滸傳II
□9.EHRGEIZ
□10.古惑狼3
□11.FIGHTING EYES
□12.新世代機械人戰記BRAVE SAGA
□13.蒸汽火車頭運轉模擬
□14.瑪魯王國的木偶公主
□15.Hello Kitty White Present
□16.機動戰士高達　馬沙之反擊
□17.THE FAMILY RESTAURANT
□18.TOWER DREAM 2
□19.EVE the lost one
□20.少年街霸3
□21.大盜伍衛門　綾繁一家的黑影
□22.BEAT MANIA APPEND 3rd Mix
□23.實況棒球'98決定版
□24.陸行鳥不可思議迷宮2
□25.2999年的GAME KIDS
□26.I.Q.FINAL
□27.LUCIFFER RING
□28.LORD MONARCH
□29.我愛電車
□30.TALES OF PHANTASIA
□31.桃太郎傳説
□32.SILENT MOBIUS幻影墮天使
□33.CIVILIZATION II
□34.FARLAND SAGA時空路標
□35.6吋MY DARLING
□36.GIRL DOLL TOY
□37.櫻大戰　帝擊GRAPH
□38.SEVENTH CROSS
□39.SONIC ADVENTURE
□40.俄羅斯方塊4D
□41.INCOMMING人類最終決戰
□42.KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING
□43.F-1世界格蘭披治
□44.MARIO PARTY
□45.大盜伍衛門 道中妖怪多籮籮
□46.BUCK BUMBLE
□47.CHAMELEON TWIST 2
□48.SNOW SPEEDER 2
□49.鬥魂炎導2
□50.拳皇'98
□51.其他：＿＿＿＿＿＿

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

新GAME時間表

PlayStation

今冬發售

	To Heart	AQUA	價格未定	AVG
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800 日圓	RPG
	邂逅相愛	SME	5800 日圓	SLG

一月

88年1月7日	頭文字 D	講談社	5800 日圓	RAC
	超級英雄作戰	BANPRESTO	6800 日圓	RPG
	The Next TETRIS	BPS	4800 日圓	PUZ
1月14日	■BASS LANDING	ASCII	6800 日圓	SLG
	■BACKGAMMON	ALTRON	5800 日圓	TAB
	BASS LANDING (連釣魚手掣版)	ASCII	9990 日圓	SLG
	BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO	INCREMENT P	5800 日圓	RAC
	"CINEMA 英會話系列 Vol.1 不要去天國,爸爸"	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	DEEP FREEZE	SAMMY	5800 日圓	AVG
	做吧! GAME CENTRE	翔冰社	5800 日圓	SLG
	SAKADIA	SCE	5800 日圓	RPG
	成為魔法使的方法	TGL	6800 日圓	ARPG
	MASIYA BEST LANGRISSER I & II	MASIYA	2800 日圓	SLG
	封神領域 Eretzvaju	yuKE'S	5800 日圓	ACT
1月21日	■TRUE LOVE STORY 2	ASCII	6800 日圓	AVG
	SNOW BOARD KIDS PLUS	ALTUS	5800 日圓	SPT
	快刀亂麻 雅	IMADIO	5800 日圓	SLG
	快刀亂麻 雅 (限定版)	IMADIO	7800 日圓	SLG
	ANGELIQUE SPECIAL(KOEI THE BEST)	KOEI	2800 日圓	SLG
	水滸傳 天命之誓(KOEI THE BEST)	KOEI	2800 日圓	SLG
	BATTLE 昆虫傳	JALECO	5800 日圓	ACT
	美少女夢工場 GO!GO!公主	NINELIVES	5800 日圓	SLG
1月28日	GUGU TROPS	ENIX	5800 日圓	SLG
	神氣十足組 3 ~感覺 BETTER~	講談社	4300 日圓	PUZ
	CLICK MEDIC	SME	5800 日圓	TAB
	SOUND NOVEL EPISODE3 街~命運的交匯點	TUNE SOFT	5800 日圓	AVG
	小角色遊戲 銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO	德間書店	4800 日圓	TAB
	Palor! PRO 5 彈珠實機模擬遊戲	日本 TELNET	5200 日圓	SLG
	BLOODY ROAR 2-BRINGER OF THE NEW AGE-	HUSON	5800 日圓	FIG
	北電子 VIRTUA PACHINSLOT	MAP JAPAN	6800 日圓	TAB
	LANGRISSER IV & V FINAL EDITION	MASIYA	6800 日圓	SLG
	PACHINSLOT 帝王	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	TAB
	REFRAIN LOVE2	RIVER HILL SOFT	6800 日圓	AVG
1月中旬	真髓．圍棋仙人	J．WING	8900 日圓	TAB
1月下旬	釣道 ~ 溪流 • 湖編 ~	OZ CLUB	5800 日圓	SLG
	水族館 PROJECT	TEICHIKU	5800 日圓	SLG
	DIGIMON WORLD	BANDAI	5800 日圓	SLG
	貓侍	HUMAN	5900 日圓	AVG
1月	遊戲軟件創作室	IMAGINEER	5800 日圓	SLG
	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800 日圓	ACT
	BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800 日圓	STG
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬系列 手解麻雀 入門編	NAXAT	4800 日圓	TAB
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800 日圓	SRPG
	去吧 FLY FISHING	VICTOR SOFT	5800 日圓	SPT
	MAVI BABY STORY	POLOS	4800 日圓	SLG

二月

2月4日	■小魔女大作戰	BANDAI	6800 日圓	STG
	學園戰隊 SOL BLAST	CHARAVAN INTERACTIVE	5800 日圓	AVG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌	KOEI	7800 日圓	SLG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX	KOEI	9800 日圓	SLG
	維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	7800 日圓	SLG
	CYBER 大戰略 ~ 出擊!春風戰隊 ~	SYSTEM SOFT	6800 日圓	SLG
	祇園花 2~ 金澤文子篇 ~	日本物產	5800 日圓	AVG
	★SPECTRAL FORCE-IDEA FACTORY COLLECTION-	IDEA FACTORY	2800 日圓	RPG
	★REBUS (THE BEST)	ATLUS	2800 日圓	SLG
11日	■Pi 與 Mail	HUDSON	2800 日圓	ETC
	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	5800 日圓	不詳
	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
	Parlor! PRO6 彈珠實機 SIMULATION	日本 TELNET	5200 日圓	SLG
18日	信長之野望 武將風雲錄	KOEI	5800 日圓	SLG
	感應少年 EIJI	講談社	5800 日圓	AVG
	BIKU BIKU 仙太郎 ~ 方塊餐 ~(暫稱)	講談社	4800 日圓	PUZ
	魔女們之睡眠 - 復活祭 -	PACK IN SOFT	3800 日圓	AVG
	超戰鬥球技	HECT	5800 日圓	SPT
25日	■OASIS ROAD	IDEA FACTORY	5800 日圓	RPG
	■~幕末浪漫~月華之劍士	SNK	5800 日圓	FIG
	■SILENT HILL	KONAMI	5800 日圓	SLG
	成吉思汗 蒼狼與白鹿 IV	KOEI	7800 日圓	SLG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800 日圓	AVG
	女忍者捕物帖	GMF	5800 日圓	ACT
	後夜祭	翔泳社	5800 日圓	AVG
	立體忍者活劇 天誅 忍凱旋	SME	4800 日圓	ACT
	SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇	TUNE SOFT	4800 日圓	AVG
	DREAM CIRCUS	TGL	5800 日圓	RAC
	MAGICAL DROPS 3	DATAEAST	5800 日圓	PUZ
	怪物農場 2	TECMO	5800 日圓	SLG
	THE AIRS	PACK IN SOFT	5800 日圓	RPG
	黑闇吹拂之夏 ~ 帝都物語再臨 ~	BIG FACTORY	5800 日圓	AVG
	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	SLG
2月下旬	19 時 03 分 - 上野發夜光列車 -	VISIT	5800 日圓	AVG
2月	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	空母戰記	UNBALANCE	7800 日圓	SLG
	天下統一	UNBALANCE	5800 日圓	SLG
	TRICLY SLIDERS	CAPCOM	5800 日圓	SPT
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800 日圓	RAC
	吉本麻雀俱樂部	彩京	價格未定	TAB
	CINEMA 英會話 Vol.2 INTERCEPTER	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	OPTION TURING CAR BATTLE 2	JALECO	價格未定	RAC
	POCKET MUU MUU(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	EBEROUGE 2	TAKARA	5800 日圓	SLG
	COMBAT CHORO Q	TAKARA	5800 日圓	RAC
	小基洛的 PRINT CLUB 大作戰	TOMY	5800 日圓	ETC
	威路特阿布．依蘇特尼亞	HUDSON	價格未定	RPG
	宇宙戰艦大和號 (暫稱)	BANDAI	6800 日圓	SLG
	小貓小狗 WONDERFUL 2	BANPRESTO	5800 日圓	SLG
	指揮德國空軍	VICTOR SOFT	5800 日圓	STG
	建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI	富士通電腦系統	5800 日圓	SLG
	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	FROM SOFTWARE	5800 日圓	ACT
	悠久幻想曲 ensemble 2	MEDIA WORKS	3800 日圓	AVG

三月

3月4日	■聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800 日圓	SLG
	TOMB RAIDER 3	ENIX	6800 日圓	ACT
	SONATA	TEEN AND E SOFT	6800 日圓	RPG
	★AIR RACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTAINMENT	5800 日圓	不詳
11日	■火魅子傳 戀解	博報堂	5800 日圓	SLG
	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life～	SNK	6800 日圓	AVG
18日	電車 GO!2	TAITO	5800 日圓	SLG
	電車 GO!2 SPECIAL GIFT PACK	TAITO	5800 日圓	SLG
25日	★R	FAB	價格未定	不詳
3月發售	■GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800 日圓	SLG
	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800 日圓	RPG
	女神傳生 惡魔召喚師	ALTUS	價格未定	RPG
	1970 年代風機械人動畫 P-X 俠	AROMA	價格未定	STG
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	5800 日圓	ACT
	職業麻雀「兵」2	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800 日圓	SLG
	CINEMA 英會話 Vol.3 嵐之丘	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800 日圓	FIG
	小巨人 MICROMAN	TAKARA	5800 日圓	ACT
	目標!名門棒球部	DUST	5800 日圓	SPT
	PACHINSLOT MASTER < SAMMY SP > (暫稱)	TEL 研究所	價格未定	TAB
	N GAUGE 駕駛氣氛 GAME	東芝 EMI	5800 日圓	SLG
	CAPTAIN LOVE	東芝 EMI	6800 日圓	SLG
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800 日圓	SLG
	Cybernetic EMPIRE	日本 TELNET	價格未定	AVG
	小不點 RALF 之大冒險	NEW	價格未定	ACT
	新世紀 GPX 高智能方程式 新的挑戰者	VAP	5800 日圓	RAC
	超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800 日圓	STG
	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800 日圓	FIG
	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	6800 日圓	SLG
	全日本摔角 ~ 王者之魂 ~	HUMAN	價格未定	SPG
	VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	4800 日圓	TAB
	★FINAL FANTASY VI	SQUARE	4800 日圓	RPG

四月

4月1日	ELLEN	VISCO	5800 日圓	SLG
4月上旬	THE NOVELS	VISIT	價格未定	AVG
4月	■NICE 物語	每日 COMMUNICATION	5800 日圓	AVG
	將棋幼稚園	AFFECT	5800 日圓	TAB
	NBA Live 99	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	SPT
	CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	店 DE 店主	TECNO SOFT	價格未定	SLG
	★X-PO	IDEA FACTORY	3800 日圓	不詳

五至八月

5月	CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	驚天危機!	德間書店	5800 日圓	AVG
6月	CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
7月	DINO BREEDER another progress	J．WING	5800 日圓	SLG
8月下旬	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	AVG

玖玖年春

99年春	■家 IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	■MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	UFO	ASCII	價格未定	不詳
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800 日圓	RPG
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	悠久之伊甸	ASCII	價格未定	AVG
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	MYSTIC ARK- 夢幻劇場 -	ENIX	價格未定	AVG
	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800 日圓	ARPG
	往光輝的季節去	KID	價格未定	AVG
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800 日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	Zill O'll	KOEI	6800 日圓	RPG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800 日圓	AVG
	心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	價格未定	AVG
	DANCING BLADE 任性桃天使!~tears of EDEN~	KONAMI	價格未定	AVG
	NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	價格未定	SPT
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	JERSEY DEVIL 之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	邪藩（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	打麻雀!	KONAMI	價格未定	TAB
	THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	SEA BASS 1-2-3 (暫稱)	JALECO	價格未定	SPT
	Racing Lagon	SQUARE	價格未定	RPG
	★CYBER ORG	SQUARE	價格未定	ACT
	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
	陸行鳥賽車 ~ 往幻界之路 ~	SQUARE	價格未定	RAC
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	2800 日圓	RPG
	PINOCHIA 之造夢	TAKARA	5800 日圓	不詳
	裝甲騎兵 2 (暫稱)	TAKARA	5800 日圓	不詳
	勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800 日圓	SLG
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	價格未定	SLG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	DRAGON VALOR	NAMCO	價格未定	ARPG
	子育 QUIZ MY ANGLE	NAMCO	價格未定	ETC
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	價格未定	SLG
	BASS RISE (暫稱)	BANDAI	價格未定	SPT
	百萬馬王	BANDAI	6800 日圓	SLG
	追逐時間之少女	BANDAI	5800 日圓	AVG
	FISHERS ROAD (暫稱)	BBS	5800 日圓	SLG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	CLUDCEPT for PlayStation	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	有限會社 地球防衛隊	MEDIA LINK	價格未定	不詳
	DEVICEREIGN	MEDIA WORKS	5800 日圓	不詳
	★THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	價格未定	FIG

玖玖年

99年夏	■給有一天會重遇的未來	SME	價格未定	不詳
	海底人的休息日 2 (暫稱)	ARTDING	價格未定	不詳
	瑪利亞 2~ 受胎告知之謎 ~	AXELA	價格未定	AVG
	LITTLE LOVERS	NTT 出版	6800 日圓	AVG
	機動警察 THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT
99年秋	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
99年	■戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	STG
	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG
	Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
	鬼眼城	講談社	5800 日圓	AVG
	實戰彈珠必勝法!2 (暫稱)	SAMMY	價格未定	ETC
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800 日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	GALLOP RACER 3	TECMO	價格未定	RAC
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	ACE COMBAT 3	NAMCO	價格未定	STG
	逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800 日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	4800 日圓	不詳

發售未定

發售日未定	RING RISE	ASCII	5800 日圓	ACT
	魔導靈士 修安	ASCII	6800 日圓	不詳
	WUN WUN DIARY（暫名）	KONAMI	價格未定	不詳
	■厄慘 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	■POP'N MUSIC	KONAMI	未定	SLG

SATURN

今冬發售

今冬發售	FRIENDS~ 青春的光輝 ~(擴張 RAM 帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200 日圓	AVG

一至三月

1月14日	■ROOM MATE W~ 二人 ~	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	鬥龍傳說 ERAN DOLL	KAMATER AN	5800 日圓	FIG
1月	ROCKMAN 8 (SATURN COLLECTION)	CAPCOM	2800 日圓	ACT
2月4日	創造職業球會 (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800 日圓	SLG
	★TECSTART LURDO (SATURN COLLECTION)	PAI	2800 日圓	RPG
99年2月	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	3800 日圓	AVG
3月	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
	由 KISS 開始……	KID	價格未定	AVG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

玖玖年

99年春	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
	心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
	■ DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
99年	SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT
	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

發售未定

發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	DERBY STALLION	ACSII	價格未定	SLG
	英雄降臨 ~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	神罰 人生的意味	GAINAX	價格未定	SLG
	魂斗羅 ~ 戰爭之遺產 ~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	"BACKGUINER 甦醒的勇者們 ~ 完結編 ~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG
	制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	7800日圓	ETC

NINTENDO 64

一至四月

99年1月15日	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG
1月29日	Parlor! PRO64 彈珠機	日本 TELNET	價格未定	ETC
1月下旬	SD 飛龍之拳傳說	CULTURE BRAIN	6480日圓	FIG
2月19日	超 SNOW BOARD KIDS	ATLUS	6800日圓	SPT
2月26日	■ 64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
2月上旬	牧場物語 2	PACK IN SOFT	6800日圓	SLG
2月下旬	TOP GEAR OVERDRIVE	KEMCO	6980日圓	RAC
3月	64 大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
4月	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION	BANDAI	價格未定	ACT
	★爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT

玖玖年

99年春	■ ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
	SHADOW GATE 64 (暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN	KONAMI	價格未定	ARPG
	惡魔城 杜拉基拉默示錄	KONAMI	價格未定	ACT
	實況 GI STABLE	KONAMI	價格未定	不詳
	實況 POWERFUL 棒球 6	KONAMI	價格未定	SPT
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	新世紀福音戰士	BANDAI	價格未定	不詳
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
99年	MARIO GOLF 64(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	FLY SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售未定

未定	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL 魔獸使傳說	IMAGINEER	價格未定	RPG
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級 DONKEY KONG（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE（暫名）	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	煞爾達傳說 DD（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	任天堂 ALL STAR 大亂鬥 SMASH BROTHERS	任天堂	價格未定	ETC
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	RAYMAN 2 (暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT

DREAMCAST

今冬發售

今冬發售	POWER STONE	CAPCOM	價格未定	ACT

一至八月

99年1月14日	戰國 TURB	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	ARPG
	SEGA RALLY 2	SEGA	5800日圓	RAC
1月21日	神機世界 Evolution	STING	5800日圓	RPG
2月18日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	5800日圓	RAC
2月25日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	REAL SOUND 風之 LIGRET	WARP	4800日圓	AVG
2月	AERO DANCING Featuring Blue Impul	CRI	5800日圓	SLG
	GetBass	SEGA	價格未定	SLG
	往北去 White Illumination	HUDSON	價格未定	ETC
3月中旬	BLUE STINGER	SEGA	5800日圓	ACT
3月	■ DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN	SHOW WAY SYSTEM	6800日圓	ETC
	COOL BOARDERS (暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	PUYO PUYO	COMPILE	價格未定	PUZ
	BUGGY HEAT	CSK	價格未定	RAC
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800日圓	SPT
	麻雀 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
5月	SD 飛龍之拳傳說 EX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
8月	飛龍之拳列傳 (暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT

玖玖年

99年春	THE KING OF FIGHTERS'98 (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	SHIENMU~沙木~	SEGA	價格未定	RPG
	SIDEKICK FORCE 2012	TAITO	價格未定	STG
	ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG
	■ Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	未定
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	蒼剛之騎兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	價格未定	STG
	SEA MAN	VIVARIUM	價格未定	SLG
	FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	價格未定	STG
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
	★麻雀大會 2 Special	KOEI	6800日圓	TAB
99年冬	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DINAMITE ROBOT	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
99年	■魔劍 X	ATLUS	價格未定	AVG
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GEIST FORCE	SEGA	5800日圓	STG
	GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~	SEGA	5800日圓	SPT
	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	D之食桌 2	WARP	5800日圓	AVG

發售未定

發售日未定	■ POP'N MUSIC	KONAMI	價格未定	ETC
	★ MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	機動戰士高達 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊 V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG
	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	價格未定	不詳
	Project Berkley (暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CARRIER(暫名)	JALECO	價格未定	AVG

NEO-GEO

玖玖年

1月26日	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (卡帶版)	SNK	32000日圓	FIG
99年春	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (CD-ROM版)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

玖玖年

99年2月	BIOMOTOR UNITRON(暫稱)	SNK	價格未定	AVG

發售未定

發售日未定	■通訊四人打 到處也是麻雀	SNK	3500日圓	TAB
	NEO · DERBY CHAMP(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	PUZZLE BUBBLE SPECIAL(暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
	PASSIVE SONAR(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	POCKET CASINO 系列 NEO · 21(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO 系列 NEO · DRAGONS WORLD(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO 系列 NEO · BACCARA(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO 系列 NEO · MYSTERY BONUS(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET 格鬥系列 REAL BOUT 2(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	POCKET 格鬥系列 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	METAL SLUG(暫稱)	SNK	價格未定	STG

WONDER SWAN

三至四月

99年3月上旬	GUN PEY (暫稱)	COTO	2980日圓	PUZ
	電車 GO! (暫稱)	TAITO	3800日圓	SLG
	新日本職業摔角 鬥魂烈傳 (暫稱)	TOMMY	3980日圓	SPT
	WONDER STADIUM(暫稱)	NAMCO	3600日圓	SPT
	陸行鳥不思議迷宮 (暫稱)	BANDAI	3800日圓	RPG
3月中旬	信長之野望 (暫稱)	KOEI	4200日圓	SLG
	PUYO PUYO 通 (暫稱)	BANDAI	3600日圓	PUZ
3月下旬	登龍門	SAMMY	3800日圓	TAB
	SD 高達 EMOTIONAL JAM	BANDAI	3800日圓	SLG
	DIGITAL MONSTER Ver.WS (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
4月	■去釣魚! (暫稱)	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	■元祖忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	WONDER 上海 (暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ

玖玖年

99年春	三國志 (暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	NICE SHOT (暫稱)	SAMMY	價格未定	SPT
	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	古羅羅亞 (暫稱)	NAMCO	價格未定	ACT
	子育 QUIZ MY ANGEL (暫稱)	NAMCO	價格未定	ETC
	鐵拳 (暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	CHAOS GEAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
99年夏	FLASH~數字之鐵人~ (暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之 CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	新世紀福音戰士 / 使徒 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG

發售未定

發售日未定	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	SPACE INVADER	SUNSOFT	價格未定	STG
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	CRUISE LAST STAND (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	RAC
	超級機械人大戰 (暫稱)	BANPRESTO	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT

TEXT：　(HATAYAMA TETSUYA)

それじゃ、にほんのはなしでも。

業界掃描　送別98，展望99

要談論對99年日本遊戲市場的展望，我們不如先去看看日本遊戲業界「最前線」抱持着甚麼看法吧。最近有一期《FAMI通》(1/1/99號)公布該雜誌所進行的問卷調查，受訪者為約200間零售商，其中有一項問題為「你認為與98年比較，99年遊戲界的景氣會變得如何？」結果表示：

「更壞」50.3%；　　「更好」22.9%；

「差不多」22.2%；　「其他」4.6%。

——看來零售界對99年的遊戲軟硬件市場仍未看到光明前途。日本經濟幾年來的徘徊，已令不少零售店的財務情況帶來壓力，短期內似乎又不大有可能得以解決，這大概是令他們採取消極態度的原因之一；但可能最主要的是：因為目前零售界對任何一部硬件都不能擁有較大的期待感。

探討新一年的軟硬件市場的趨勢，這實在是一大難題，現在去看……看也只能看到春天為止吧。實際上，上期本欄便談論過「98年『聖誕戰役』誰勝誰負？」，但現在連其最後結果都還未在手上(那當然啦，「戰役」還沒打完嘛)，資料非常有限。不過從其第一個星期(7/12～13/12，下圖)的情況看來，本來應飾演主角的DC，因為主機嚴重缺貨，勢必會難以得到硬件市場佔有率的過半(甚或不能超過N64主機的銷量)。新硬件的開頭如此，自然使零售界對新一年不樂觀。

姑且來個小預測

如果要勉強對99年春季的市場作個預測：擁有如《FFⅧ》等勁作的PS，雖然在硬件市場上難望獲得如去年那般的大好成績，但其領導地位大概不會被對手動搖；DC的缺貨問題到時可能已得以改善，但其以「發售日未定」為主的軟件陣容是不足以展開一場反擊戰的；至於「聖誕戰役」中的黑馬N64，因為軟件界不大支持她，故此便難以把年底期間的暢銷之勢維持下去。

而在春天以後的趨向呢？這當然無法看到了，現在我只能把「次世代大戰」時的前例給各位供於參考(右圖)。不知DC能否如95年度的SS、PS一般，在硬件銷量上與一哥硬件勢均力敵，還是像96年的N64那樣低迷呢？如果DC能擁有與PS相差不遠的銷量，便可能會令在市場上產生一種全新氣氛(儘管很難想像正在開發新硬件的SCEI對之坐視不理……)；但即使她做得到，這大概會在99年底或以後吧。

總而言之，我們或有可能在99年內會看到一些「新時代」的預兆，但在硬件市場的大局上似乎不會發生變化。

SEGA與任天堂——轉向與堅持

請原諒要談及更抽象點的話題：正如我曾經在98年「吐談會」上指出過般，在日本遊戲市場「大眾化」的傾向愈來愈強烈；一哥硬件的用家早已變成以20歲以上的非機迷(一般消費者)為主；在他們眼中的遊戲機，已經也不像以往那樣的「玩具」……沒錯，這是具有高表達能力(即亦可吸引成年人)的「次世代」機所開創的新情況。而在此情況之下，在硬件大戰中能勝出的廠商該擁有的條件自然也有所變化。

為何PS能在「次世代大戰」中獲勝呢？我認為大概是因為SONY推出與「次世代」時代非常配合的政策，即「大眾路線」。這不單指放眼非機迷的宣傳策略哩，還包括軟件陣容、銷售制度、比較優待軟件界等各類政策。此外，也不可忽視該公司在各方面均具有可實行「大眾路線」的條件；事實上，SONY本身又是「群眾運動」的高手。

反過來想，SS及N64之所以當時在硬件市場上得不到第一席位，是因為SEGA和任天堂在政策上分別堅持「機迷路線」和「玩具路線」。而該留意的是，在PS鞏固了其「一哥」地位後，這兩家硬件開發商先後也認識到新時代的到來，並選擇了互不相同的發展道路：SEGA放棄其向來的「機迷主義」而選擇走上「大眾」之道；任天堂則決定要繼續堅持其「玩具路線」，去拓展另一發展空間。正如前述那般，在98年初時，我對這兩種新動向的理解為：

「N64應該變成任天堂的配角，而主角是GAME BOY。至於SEGA方面，如果新主機真是推出的話，我覺得其方針是對的，不過就行得太快。」

而現在我認為，這兩家公司在99年的路向，也可以用此說法來形容。



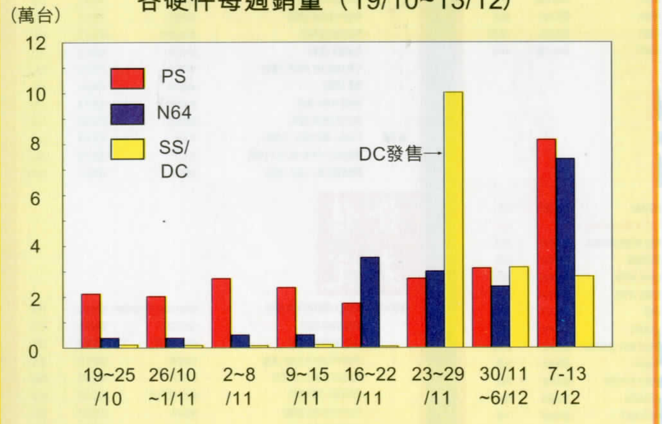
SEGA——要為「大眾化」積聚經驗

SEGA在推出DC時所高舉的目標為「要在硬件市場上佔有最大地盤」(要賣出1000萬台以上)，既然如此，該公司這次決定走上「大眾路線」自然也很正確，只擔心行得太快(※註)：雖然她定出的目標基本上很正確，但能否順利做到是另外一回事，SEGA能否達到實行「大眾路線」的條件呢？是否她對自己要求得太高？——實際上，DC那樣很不順利的開始，不就顯示着這一點嗎？

儘管在遊戲界是身經百戰的老手，但SEGA在推出以一般銷費者為對象的商品上似乎並無經驗。該知道，SEGA是要通過DC這個新硬件項目，而學到推廣「大眾商品」時的秘訣，同時也要培養出實行「大眾路線」時不可缺少的一些條件。DC開頭的失敗，也許可說是首次推出此類產品的廠家都必須經歷的「陣痛」。可能在短期內我們無法看到其明顯的成果，但應等待該公司逐漸「升級」。

展望99年，SEGA在解決DC主機缺貨的問題後，就要面

各硬件每週銷量（19/10~13/12）



※資料來源：《FAMI通》第518-526期。

對「能否把各項新政策順利落實」的考驗：(1)她的「老少咸宜」式全方位宣傳策略已大獲成功，可惜當初主機缺貨；那貨源充足後，何時能準備到與其宣傳路線一致的「全方位」軟件陣容？(2)就算有暢銷軟件出現，新一套產銷制度能否按供求情況的變化而作出快速反應？如果做不到，便會與SS時一樣，出現跌價或錯過需求等情況，甚至影響硬件銷量——希望SEGA能以實際行動消除這些不安因素。

【※註】其實「行得太快」也另有含義：我擔心DC的最大賣點——上網機能——能否發揮。但這已在第89期本欄上講過，這次不談了。

任天堂——以玩具政策持續得益

任天堂則與SEGA相反，似乎不大理會「大眾路線」，而要追求以其「玩具路線」為基礎的發展道路。該公司可能本來計劃，使N64與GB這兩種獨立的硬件分別在家用機、手提機市場上稱霸，並通過兩者間的



接駁機能，而創造出其獨特的遊戲世界。可惜因為N64在日本市場一向很徘徊，實際上已變得以GB為核心的硬件戰略，N64的定位甚或有點像將GB強化的擴張配件一般。從兩硬件



目前在市場上的表現看來，兩者的地位關係暫時不會有變化發生。

或者可以說，任天堂早就放棄以N64在已進入「大眾時代」的家用機市場上打天下，而追求在自己最擅長的玩具世界上，去拓展新的發展空間。——如果該公司並不打算如SEGA般「轉向」，這倒算是明智的選擇。

既然不選擇「大眾路線」，GB用家又以小學生為主，N64便無法把非機迷拉到自己的一邊，任天堂亦難望在家用機市場上發揮如以往那樣的影響力；但因為手提機市場的獨霸硬件GB仍然頗為暢銷，足以彌補N64的不振，單看公司業績，任天堂的表現實在不錯。山內社長較早前表示：

「對硬件銷量來說，任天堂似乎被(SCEI)打敗，但其實任天堂的業績日益上升哩。」(《日經產業新聞》3/12/98)

實際上該公司估計在98年度其盈利額將會打破最高記錄。

——不知各位會否同意，看到在日本市場的這種情況，我難以想像在幾年內會有N64的後繼機出現，除非她要全靠歐美市場(但這可能性很小吧)。如果任天堂會推出新硬件，我想嚴格來說，那可能不是接替N64當初的任務，而是傾向於與GB或其後繼機配合的、「玩具色彩」較強的一部。

SONY——以推銷軟件步入成熟期

至於PS，就如在上期本欄談過那般，其普及速度已有減慢之勢，可以說似乎這部硬件的高速成長階段已過去，現在



正要進入以其壓倒性大地盤為背景，在軟件市場上獲大利的成熟期。

在此階段以推廣軟件為主，其首要任務自然是「令現有

各硬件在「次世代大戰」頭兩年的上市量及市場佔有率

年度	超任	PS	SS	合計
1994 1.4.94~31.3.95	265 (61%)	85 (20%)	84 (19%)	434
1995 1.4.95~31.3.96	178 (35%)	161 (32%)	166 (33%)	505

※上為上市量（萬台）、下為市場佔有率。
※資料來源：《FAMI通》(期數不詳）。



用家滿意」。這也可以說是「把非機迷抓住不放，並使之『穩定過渡』到新主機」吧，真想知道PS陣營會使出怎樣的絕招。至於將在1月21日發售的Pocket Station，對機迷定會起到一定的作用，但對非機迷的效果短期內屬未知之數，要視乎非機迷所喜歡的軟件有否對應於這個「配件」(例如：一般來說，非機迷少會為Pocket Station而去買《ZERO3》吧？)。

事實上，雖然PS主機的每週平均銷量比上年同期減少了幾成，但還不至於出現衰退，她在「聖誕戰役」第一個星期的銷量竟達81,548台。相信在99年，儘管難望有如前兩年那樣的好成績，但她也可以得到一定規模的新地盤吧，就像95年的超任一般。

能為遊戲界開拓新路的軟件

仍有少許空位，不如談一番題外話(廢話)：

談到「次世代機」(尤其是PS)的特點，其中較重要的一項就在於不比大眾性媒體(電視、電影、音樂CD等)遜色的高表達能力。四年來，這一點便吸引了大批非機迷，並把一向被視為「玩具」的家用遊戲機推到新的發展階段(甚至令SEGA大改其硬件戰略)——就家用遊戲機的發展史而言，我認為這就是她最大的「歷史意義」所在，貢獻實在頗大。但只有一點感到可惜：雖然非機迷已佔着用家中的絕大比例，市面上也有很多使硬件畫面、音效水準充份發揮的軟件，但其中缺乏的，是同時也能以其劇情大大吸引成年人的故事性遊戲。

想起以往受到非機迷歡迎的軟件已有不少，但看來其中仍未有以其「故事」吸引大批非機迷(當然也要具有較高的畫面、音效水準)，並對電影、電視劇或小說構成「威脅」的作品。若能克服這一關，遊戲界便可獲得新的發展空間，又不用擔心非機迷跑掉……大家認為呢？

新的一年也可能會成為「次世代」時代的最後一年，真希望能看到有這樣的作品出現。

第三十回
超級機械人大戰 解謎篇

遊言戲語

by HAJIME少尉

自公元1991年4月20日，以Gameboy為平台的第一代《超級機械人大戰》發售以來，這個打破作品疆界的遊戲系列就成為機械人動畫迷實現夢想的工具，而那扣人心弦，將歷代名作穿梭連貫在一起的壯大故事架構也是為人津津樂道的重要元素。然而在背後，也帶來了無數的謎團，在經過長年累月不眠不休的考證(假的！)後，雖然仍然有部份「不解之謎」，不過有不少有趣又鮮為人知的謎題已經真相大白了！這次就先為大家介紹一下吧！



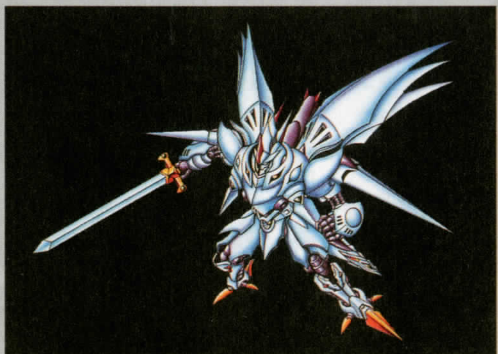
「計都羅喉劍・暗劍殺」的真意

計都和羅喉都是星名，為宿曜道九曜(日月水火木金土)之一，分別為於黃道(太陽運行的軌道)與白道(月球運行的軌道)的升交點與降交點，是和日月蝕及各種災難有不可分割關係的大凶星(好像和四柱推命、星相學有關……)；而暗劍殺則是九星術中「從黑闇中飛出凶劍的方位」，是殺氣最重，大凶的方位。將三個不詳、充滿殺氣的名字集合在一起，讓對手倒三倍的霉運(笑)……大概就是這樣的意思吧？還有的就是，以冠上凶「星」名字的武器去對付異「星」人也是很有趣的「巧合」……



Cybaster的必殺技

Acacic-buster(アカシックバスター)，Acacic(不知有沒有串錯……)為梵文，佛教典藉譯為「虛空藏」；大致上就是介入記錄世界過去未來所有情報的「Acacic record」內，將目標的資料竄改並造成損害……為甚麼會使用鳳凰作為畫面效果呢？可能是因為有永生不死／永恆不滅等的意思吧？不過毫無疑問的是，如果完全發揮的話，這將是不輸給伊狄、畢姆拉與三一射線的第四種「神之力」！



破嵐財閥與杜古卡聯合企業

出乎意料之外的是，這兩個在《F》和完結篇世界中舉足輕重的企業集團似乎只是遊戲中的原創設定而已！在原作《無敵鋼人泰坦3》中從來沒有說過有「破嵐財閥」的存在，只是交待破嵐萬丈「非常非常有錢」而已！(設定上，他從火星帶回來的私人財產：金塊數量以百噸計，是現時全球流通黃金總量的三份之一！)而「秘密結社杜古卡」雖然在《戰國魔神》中有營業額與資金問題，卻是鮮有交待各將軍的「業務」究竟是甚麼，更加沒有「杜古卡聯合企業」這個名字。「利用國際炸雞連鎖集團的營利建造戰艦」等設定與「聯合企業」的身份大概也是為了配合《新機動戰記GUNDAM W》中的羅菲勒財團而作出的。

葛城美里與阿寶、破嵐萬丈與布拉度……

相信不少玩家一定對美里一出場便這麼在意阿寶相當奇怪，為甚麼來自不同作品的兩人關係會這麼「密切」？為甚麼美里會問阿寶是否會在她有危險時出手相助？只要大家留意兩人的配音員(聲優)便會真相大白，對了！就是《美少女戰士》中的月野兔(三石琴乃)與地場衛(古谷徹)！其實類似的玩笑在《機戰》系列中比比皆是，諸如「希羅與積古斯和正樹與愁的關係」(配音同樣是綠川光與子安武人)「破嵐萬丈與布拉度艦長的聲音很像」(同樣是鈴置洋孝)、式部雅人說的「羅拉在加入了名為CC GIRL的樂隊組合之後就便得很妖艷，都不理我了！」(為他的小戀人羅拉配音的配音員之後進入了藝能界……)等等……

白河 愁的過去

為甚麼在蒂迪與溫蒂妮的口中，白河 愁是「爽朗善良的年青人」？這亦正亦邪的正樹宿敵原來也有悲傷的過去……

其生母是地上人「白河美咲」，意外地來到地底世界拉傑斯的她與王族卡昂相戀，更誕下了克里斯托夫(愁)，是個擁有如瀑布般長長黑髮、外表年輕得難以致信的大美人。對於因為是地上人混血兒而被受陌害的兒子疼愛有加，可惜隨夫君離異與長年的思鄉情切雙重打擊下，陷入了精神異常的狀態中，更為了送還儀式而企圖將兒子作生祭(愁左胸的傷便是因此而來)！在愁瀕死時由於「渴望力量」的心而被破壞神倭格勞斯所救，從此化名白河 愁，成為受祂操縱的使徒……直至在《第三次》中為隆巴納隊所敗，與新古蘭修一同葬身於宇宙中，方自破壞神的咒縛中解放出來

參考資料：

- The History of Super Robot Wars
- 全Super Robot大戰大百科
- 全Super Robot大戰2大百科
- 全Super Robot大戰SERIES大百科
- Super Robot大戰大圖鑑
- 網頁：SUPER ROBOT WAR DATA BASE
- 網頁：魔裝機神PERFECT DATA-BASE

如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com

兩款功能多多的多用光線槍
Judge Dredd IV
SHOCK Cobra

玩槍擊遊戲的時候，最重要的配件當然就是要有一支準確可靠的光線槍，不過單單可以射擊總是略嫌不足，如果可以有更多輔助功能，甚至有令我們玩起來更具真實感的功能的話，那就更好了。最近市場上推出了兩款備有很多功能的光線槍，喜愛槍擊遊戲的玩家一定要留意一下。



■Judge Dredd IV(右)及SHOCK Cobra(左)

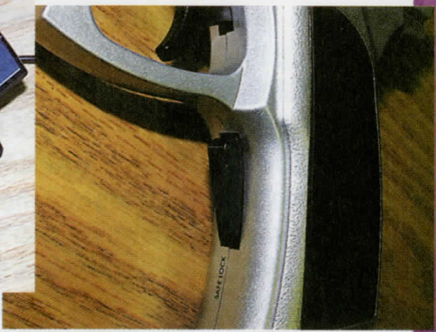
有型設計適合不同用家

這兩款新型光線槍分別名為Judge Dredd IV及SHOCK Cobra，它們的設計都很具時代感。這兩款槍雖然看似功能差不多，但實際上是以不同概念來設計。Judge Dredd IV槍身較大，重量也較重，適合動作較大的槍擊迷，它附有一個腳踏掣以便在玩《TIME CRISIS》這類遊戲時模仿街機的感受。另一個特點是這槍兩邊都設有上彈掣，所以即使用左手握槍也可以享受到槍身上的功能所帶來的方便。

SHOCK Cobra是一款較小巧的光線槍，特點是扳機的活動範圍較小，對於腕力自信不大的用家來說，這可以減少扣動扳機時的抖動，令命中率得以提高。另外它把腳踏掣的部分裝置在槍柄位置，對於不喜歡接線的用家來說帶來不少方便。



■Judge Dredd IV附設腳踏掣，更具街機感覺。



■SHOCK Cobra以槍柄上的手掣來當作腳踏掣，使用上也很方便。

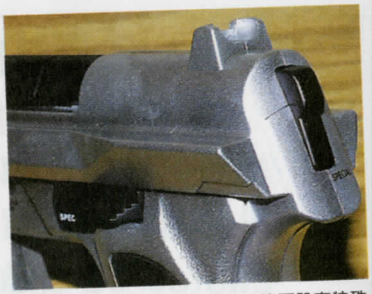
對應不同遊戲及主機

現時每一款主機都各有多款槍擊遊戲，甚至像PlayStation那樣更有兩款對應不同遊戲的光線槍，家中安置那麼多遊戲配件也是一個令人煩惱的問題。這兩款光線槍都同時對應多款遊戲機的各種光線槍模式，包括SEGA SATURN的VIRTUA GUN、PlayStation早期的HYPER BLASTER光線槍和從《TIME CRISIS》開始引入的NAMCO GUNCON，一槍在手就能玩到各種光線槍遊戲。

當然，為了對應各種遊戲，兩款槍都備有GUNCON的視像接頭，玩對應GUNCON的遊戲時把它接到PlayStation視像輸出與電視的視像輸入之間便可以，而玩SATURN和PlayStation普通光線槍遊戲時就不要接上這個接頭。此外，槍身上也備有特殊武器掣，以便玩《HORNED OWL》和《精靈機導彈》時隨時使用特殊武器或轉換槍械屬性。



■兩款光線槍上都有很多功能掣，使用也算方便。



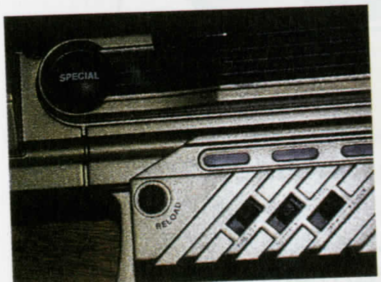
■SHOCK Cobra在左邊槍身及後面設有特殊武器掣，遷就各種玩家需要。

功能多多增強樂趣

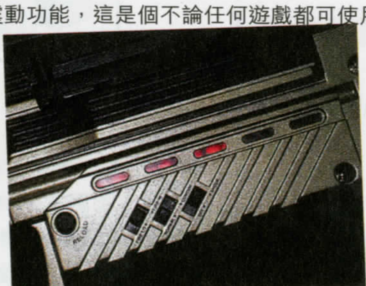
這兩款槍另一大特色就是備有震動功能，這是個不論任何遊戲都可使用的功能，它可以在你開槍和換彈的時候產生震動，而且開槍和換彈時的震動是有所不同的，令玩者更有開槍的感覺。

除了震動外，這兩款光線槍也具備很多輔助玩家的功能──自動發射功能等同於射擊手掣的連射，分為快慢兩段速度，對連射沒有信心的玩家非常方便。自動上彈功能就可以免除玩者因為突然沒有彈藥而錯失目標的煩惱。這項功能更可讓用家自行設定射了多少發彈就自動上彈，可設定的範圍由一發到十五發，Judge Dredd IV更備有LCD以顯示你所設計的自動上彈數。一般來說設定為所使用的槍械的最高子彈數減一發是最為適合的。

以上兩項功能不單獨立運作，還可以同是並存，為用家帶來最大程度的方便。有了這些功能強大的光線槍，要過版便「話咁易」。



■Judge Dredd IV左右兩邊都附有上彈掣，以左手握槍也可以享受上彈掣帶來的方便。



■Judge Dredd IV設有一組LCD，設定自動上彈數目時可從這裏看得一清二楚，連射時這些LCD更會輪流閃動。

遊戲配件睇真啲

鳴謝：通絡科技有限公司

創造遊戲機環迴立體聲的最簡易解決方案

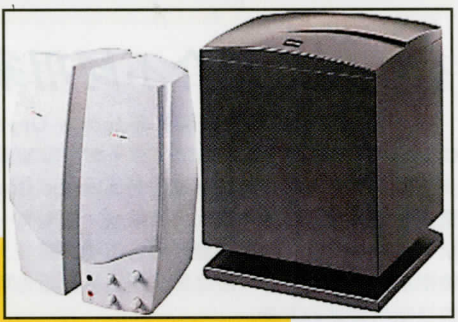
Labtec APX - 4620 及 LCS 2632 3-D 立　音場擴音器

打機愈來講享受相信沒有人會反對，買部大電視，加套靚擴音機，再配套頂級喇叭自然是所有機迷夢寐以求的絕佳打機配備，不過要買齊這樣的配備往往要花費一筆。最近Labtec推出了兩款3D環迴立體聲擴音器組合，花費不到一千元便可以讓機迷感受到3D環迴立體聲音場效果，實在簡單又經濟。

重量級揚聲器 APX - 4620

APX - 4620是個音質和設計都很講究的擴音器組合，全套APX 4620分為三個部分，分別是兩個Satellite喇叭及一個巨型Sub-Woofer。兩個Satellite喇叭附有吊臂，可掛於電視旁邊。而在右面的喇叭就設有音量、高音、低音、3D音效的調節鈕、耳筒插口及和原本用在電腦上的咪插口，方便操作。

每個Satellite喇叭內分有兩個高音和一個中音喇叭，以一種叫做D'Appolito driver configuration的排列方法來排列，配合Variable Spatializer 3-D Imaging以做出音色雄厚的環迴立體聲效果。Sub-Woofer是全套擴音機的最大部件，它用上了木來製造外殼，較同類產品有氣派，而且它的設計很獨特，喇叭倒吊在喇叭箱中，低音沿地板擴散，很有BODY SONIC的感覺。



規格：

音頻效應：25Hz-20kHz
輸出：70 watts RMS，44W（重低音），7.5 + 7.5W（高音），5.5 + 5.5W（中音）
1個6吋防磁Max-X重低音
4個2吋防磁Max-X高音喇叭
2個2吋防磁Max-X中音喇叭

經濟裝環迴擴音機 LCS 2632

LCS 2632是一款較經濟的3D環迴擴音機組合，它的音質也相當不俗，同樣備有電子分音和高低音調校，而且較為慳位，適合家中較少空間放置那麼多設備的機迷。此外還備有一按式靜音掣，方便遇上有電話之類的情況下立即靜音。

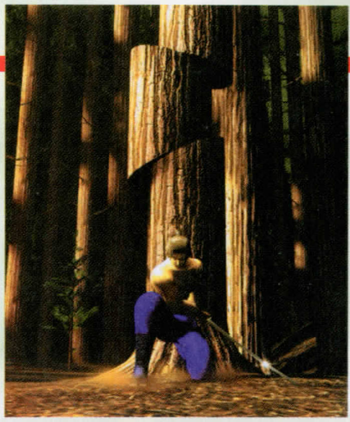


規格：

音頻效應：30Hz-20kHz
輸出：27 Watts RMS，15W（重低音）、6W + 6W（中音）

說了那麼久，你是否也為之心動？《遊戲誌》的讀者當然享有專有優惠。只要你剪下附列印花，到四間泰林電器門市部選購上述兩款3D環迴立體聲擴音器組合及Labtec LCS 1040 USB數碼揚聲器，均可獲得優惠，有興趣的話便得把握時機了。

精武門



序言

TEXT：KOTARO

在近數期中，拙者已為大家介紹過SEGA最為人熟悉的立體對戰格鬥系列《VIRTUA FIGHTER》，然而拼棄平面形式，主向立體發展的SEGA，到底有沒有甚麼令人驚喜和帶來指準的作品呢？餘下兩期，拙者會為繼續大家介紹一下《VIRTUA FIGHTER》以外一些令人注目的對戰格鬥作品，其中今期首要介紹，是另一有幸成為第二系列的異色對戰格鬥遊戲——《FIGHTING VIPERS》。

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立・SEGA篇

奠定立體對戰格鬥模式——《VIRTUA FIGHTER》系列

延續市場佔有率的改良版本《VIRTUA FIGHTER 3tb》

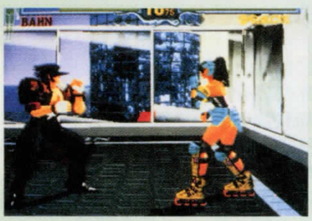
3D對戰格鬥最高之作《VIRTUA FIGHTER 3》推出以來，在日本國內備受好評，所以相距推出的大半年後，製造商SEGA決定為遊戲推出改良版本《VIRTUA FIGHTER 3tb》。不過是次改良版本最大的目的，並非如之前《VIRTUA FIGHTER 2.1》般決心改良遊戲不善之處、增加遊戲的平衡性，而是利用TEAM BATTLE的遊戲方式延續市場的佔有率，令《VIRTUA FIGHTER 3tb》更能吸引一些未涉足過該系列的玩者。雖然這點在日本方面頗為受落，但是對於海外玩家來說，評價則好壞參半，其中最主要原因是《VIRTUA FIGHTER 3tb》基本與《THE KING OF FIGHTERS》系列不同，假如硬要將TEAM BATTLE的理念注入遊戲之中，反而彰顯不到《VIRTUA FIGHTER 3》獨有的可塑性，這點也是《VIRTUA FIGHTER 3tb》未能造成極大迴響的因素。

異色3D對戰格鬥——《FIGHTING VIPERS》系列

突破固有形式的新章《FIGHTING VIPERS》



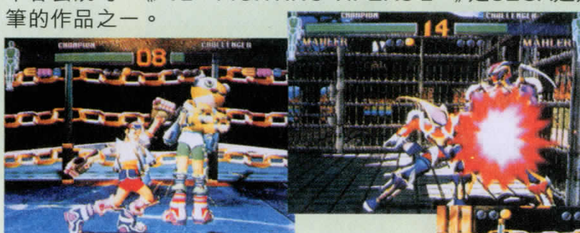
話說《VIRTUA FIGHTER 2.1》推出之後，《VIRTUA FIGHTER 3》未推出之前，SEGA為了繼續保持立體對戰格鬥的地位，在1995年中，他們嘗試利用MODEL 2着手開發另一3D對戰格鬥的作品《FIGHTING VIPERS》，對比《VIRTUA FIGHTER》系列，雖然兩者在操作方法和人物特性上有着很多相似的地方，不過對戰風格則可謂完全兩樣，將前者遊戲中未能表現的爽快之處，徹徹底底地再次活現出來。其中利用圍牆來取代一般同類遊戲的場地限制設計，以及採用護甲作為防禦能力的指標，在當時來說概念着實非常新穎，同時也影響往後的3D對戰格鬥遊戲(《VIRTUA FIGHTER 3》的地形和近壁效果)，所以在日本國內外也有一定的受歡迎程度。

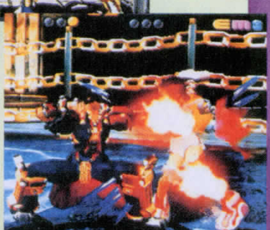




載譽歸來的續篇《FV2～FIGHTING VIPERS 2～》

經過三年來發展技術上的進步，《FIGHTING VIPERS》的續篇《FV2～FIGHTING VIPERS 2～》終於推出，以比《VIRTUA FIGHTER 3》更仔細的效果表現於MODEL 3 STEP 2上登場。系統方面，《FV2～FIGHTING VIPERS 2～》令人驚喜的地方其實不多，這個也是大部份利用MODEL 3發開遊戲AM研小組最大的弊端『追求更高的映像性表現』，令到遊戲本末倒置，遊戲性和可塑性大不如前，不單止不能取悅固有的支持者，也不能吸引新加入的玩者，所以不客套說句，《FV2～FIGHTING VIPERS 2～》是SEGA近期比較敗筆的作品之一。





番外篇《FIGHTERS MEGAMIX》

《FIGHTERS MEGAMIX》是SEGA於1996年利用SEGA SATURN為平台所開發的作品，將《VIRTUA FIGHTER 2》和《FIGHTING VIPERS》的角色混於一起，成為夢幻式對戰格鬥遊戲。其中遊戲追加了當時業務用街機《VIRTUA FIGHTER 3》的新技，而且也柔合兩者系統的精髓，成為不折不扣的原創作品，在日本也頗受歡迎呢！







參考文獻：《最新格鬥GAME》、《最新格鬥GAME 2》、《VIRTUA FIGHTER 3》(新聲社)

無責任新GAME評壇

合格 不合格 停止 表揚 示範 合格 不合格 合格

總評：

在這聖誕節和新年的黃金檔期裏，各大遊戲廠商都紛紛推出不同的大作，而這期間最為突出的遊戲就有SEGA的《SONIC ADVENTURE》，CAPCOM的《STREET FIGHTER ZERO 3》以及KONAMI的《幻想水滸傳 2》，因為這三個遊戲都在各方面有好表現。除此之外亦有不少表現較好的作品，好像有舊GAME新造的《TALES OF PHANTASIA》，加入了不少新原素的《EHRGEIZ》，以FF系列的陸行鳥為主角的《陸行鳥不思議迷宮2》，和為人所熟悉的高達系列—《機動戰士—馬沙之反擊》等。(怪傑)

SONIC ADVENTURE



Dreamcast／ACT／SEGA／5800日圓

令人玩得十分投入的一隻遊戲，而且在各方面都能發揮出其應有水準。畫面的速度感是令人驚訝的，這點由有次我去GAME SHOP時見到不少人圍觀這遊戲的畫面可見一斑。它遊戲性極為豐富，6個基本人物就算於同一版冒險，所玩的東西也不同，這是我蠻欣賞的地方。而且還加進了CHAO的育成系統，把一隻已非常大的ACTION GAME點上了一綴。總括來說，就是「非常好玩」。若一隻遊戲已非常好玩，又夫復何求?（小健健）a

評分：

人物／機械:4.8
畫面:4.7
音樂／音效:4.7
故事:4.0
操作性:4.5
投入度:5.0
原創性:4.9
難易度:4.1
移植度:——

平均分:4.58

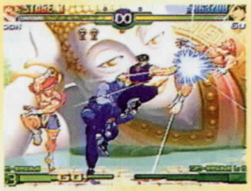
筆者比較喜歡的是，遊戲能給人一種真正的ADVENTURE感覺——有劇情、有故事，而且採用的鏡頭、角度都充滿電影感。另外，廣闊的空間感亦是以前的遊戲所沒有的，玩起來令人感覺十分舒服。此外，配音和配樂都十分精彩，值得一聽再聽。完成整個遊戲後，才發現原來要展示DREAMCAST的卓越機能的話，除了CG的入交社長的頭，還可以用這隻藍色的、鼠不像鼠狗不像狗的超級可愛動物哩！（古拉拉_B）

評分

人物／ 機械:4分
畫面:4分
音樂／ 音效:4.5分
故事:4分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:4分

平均分:4分

STREET FIGHTER ZERO 3



PlayStation／ FIG／ CAPCOM／ 328港元

雖然明知PlayStation版本《STREET FIGHTER ZERO 3》的出現，只不過是CAPCOM計劃裏面其中一部份，但是就以移植度和原創性而言，基本已沒有令人挑剔和推卻購買的理由。如果問拙者今次PlayStation版本最成功的地方，毫無疑問，答案一定是DRAMATIC MODE和WORLD TOUR MODE，其中前者突破機能上限，而後者則有別於以往該廠商同類型遊戲的育成模式，真真正正能夠將對戰格鬥和育成要素混於一起，是最令人欣喜的地方，以上種種也是一般體驗版本所不能體會得到。（KOTARO）

評分：

人物／ 機械:4分
畫面:4分
音樂／ 音效:4分
故事:3.5分
操作性:4分
投入度:5分
原創性:5分
難易度:4分
移植度:4.5分

平均分:4.2分

算得上是除SS版《KOF'95》以外最出色的格鬥遊戲移植版，街機、SURVIVAL與其他模式均全部落齊，此外亦有像殺意隆、GUILE和飛龍等數名新角色以供使用，再加上令人大開眼界的WORLD TOUR MODE，簡直是超值抵買之選，除非閣下還在繼續爭拗CUT了太多FRAME…（FUKUDA）

評分：

人物／機械:4.0分
畫面:4.0分
音樂／音效:3.5分
故事:3.5分
操作性:4.0分
投入度:4.5分
原創性:4.0分
難易度:4.0分
移植度:4.5分

平均分:4.0分

TALES OF PHANTASIA



PlayStation／ RPG／ NAMCO／ 328港元

移植自超任後期的遊戲，以畫質來説已做得不錯，在遊戲的系統上亦沒有太大的修改，雖然增加了「料理系統」、「收集者圖鑑」以及「怪物圖鑑」，但是對於遊戲來並不是那麼重要的東西，基本上可不用理會，至於在迷宮方面就沒有太大的修改，只是增多寶物和換了新道具，不過整體來説比超任容易玩很多。(MS)

評分：

機械／ 人物:4分
畫面:3分
音樂／ 音效:3分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:3分

平均分:3.22分

最近連玩了兩次，印象特別深刻。從超任移植到PS，NAMCO做到了「應有的」高畫質。而使用3D版圖就無可無不可。系統雖然沒有明顯的改變，但遊戲的平衡就改良了不少。不過老實説，米奇覺得新增的「收集者圖鑑」、「怪物圖鑑」和「料理系統」沒有為遊戲增加多少樂趣，最不滿意的是地圖和迷宮的設計都沒有多少修改，與《LUNAR》的移植相比實在令人失望。(米奇)

評分：

人物/機械:4分
畫面:3.1分
音樂/音效:3分
故事:2.5分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:3.5分

平均分:3.23分

幻想水滸傳 2



PlayStation/RPG/KONAMI/328港元

筆者極為期待的作品《幻水II》的續篇終於推出了，實在是興奮極了！遊戲中以108位同伴作號召，而且除一般戰鬥之外，還有模擬戰爭、賭博遊戲等等的MINI GAME可以在內裏玩得到，今作還增加了釣魚、烹飪大賽等的新MINI GAME，的確是趣味性大增。最值得一讚的，就是使用紋章時的畫面華麗多了，而且上集的人物亦有部份再次登場，所以玩過上集的朋友相信絕不會錯過這一隻大作！但不知你還有沒有留下上集的紀錄呢？呵呵！（天草四郎時貞）

評分：

人物／機械:4.2
畫面:4
音樂／音效:3.5
故事:4
操作性:4.8
投入度:4.7
原創性:4.8
難易度:3
移植度:——

平均分:4.13

雖然筆者未曾玩這遊戲的前作，但亦被細緻的畫面和漂亮的魔法所吸引。而筆者最喜歡的就是尋找108星的部份，雖然有些角色比較難找他們加入，但每當有人加入的喜悦更將其蓋過。不過當遊戲流程到達中段的時候，由於可行的地方多了，令到故事的發展被拖慢，而使玩者可能感到有點悶意。總括來説，這遊戲可算近來較突出的遊戲之一。（怪傑）

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:—

平均分:3.38分

新世代機械人戰記 BRAVE SAGA



Playstation/ SLG/ TAKARA/ 港幣385元
© SUNRISE
© SUBRISE · NAGOYA TV
© TAKARA CO.,LTD. 1998

唔……真是有點兒不是味兒，因為當初看到這遊戲之時滿以為會是甚麼可以和《機械人大戰》爭一日之長短的遊戲，可是玩起上來真是非常悶，首先，遊戲的變化真是非常有限，而且就算是可以看到以前各「勇者」的合體變身過程，亦會因為「片質」而令人生厭，再加上遊戲之中只有過版之後才可以SAVE，因此，在分歧版面便會使玩者非常麻煩(因為要多玩一次)，尤幸SAVE時間不是太長，使遊戲不致變成神憎鬼厭。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:4分
原創性:2.5分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:2.94分

真是希望越大就失望越大，此遊戲實在太悶，因它的變化不大，雖然它很忠實的播出各「勇者」的合體片段，但是幾乎在每一話都播出同樣的片段，就如一日看數集「勇者」一樣，看得有點厭倦的感覺，真是適合於一日會一話，另外遊戲有不少SUB STORY，算是增加少許趣味性。(MS)

評分：

機械/ 人物:4分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.94分

EHRGEIZ



PlayStation/FIG/SQUARE/328港元
©1997 SQUARE/DREAM FACTORY
© SQUARE CHARACTER DESIGN/野村哲也

在移植版中不但將街機的內容完全移植(除了畫面)，而且還加了QUEST MODE、MINI GAME和新人物，這是令筆者感到意外和欣賞的地方，因為可以讓玩者感覺到這不是一個只有FIGHTING要素的格鬥遊戲。從遊戲的移植度和新加的遊戲要素就可看到SQUARE對買家的誠意。(怪傑)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:4分

平均分:3.39分

這隻遊戲在街機版推出時，雖然系統頗為特別，但反應只屬一般，可算是較為不幸的結果，而這次移植PS，SQUARE看來是抱着「許勝不許敗」的心態，不但增加了QUEST MODE及數個迷你遊戲，亦將FF VII的人物由2人增至6人，就連宣傳用的海報或廣告也以FF人物為重點，但就令遊戲的定位變得較為含糊，不過這始終也是個不錯的作品。(J.J)

評分：

人物／機械:4分
畫面:4分
音樂／音效:3.5分
故事:——
操作性:4分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:4.5分

平均分:3.88分

SEVENTH CROSS



DC/SRPG/NEC Home Electronics/5800日圓
© 1998 NEC Home Electronics LTD.

《SEVENTH CROSS》雖然是DC的第一個SRPG遊戲，但因為其需要玩者在小小的地方裏，不斷殺敵來提升其體力最大值，而才有足夠的實力和BOSS周旋，所以在過程中會令玩者感到沉悶。而當中最不太滿意的就是遊戲中的EDIT部份，因為筆者覺得EDIT中RANDOM程式很無理，曾試過不加入任何DNA分子都能做出LV.9身體，真的有點聽天由命的感覺。(怪傑)

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:2分
故事:2分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:—

平均分:2.63分

玩這遊戲的感覺有點兒像超任的《46億年物語》，當然系統上較複雜，可轉換的手腳亦十分多，可是敵人方面卻變化不大，每個區域內的敵人也只是那幾種。以DC來説，遊戲的多邊形雖然扎實，但背景卻略嫌單調，攻擊敵人時「血」的表現亦十分假。玩上手後發覺這遊戲只屬不過不失之作，對進化有興趣的朋友可以考慮。(積奇)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:——分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:4分
難易度:3.5分
移植度:——分

平均分:3分

陸行鳥不思議迷宮2



PlayStation/SQUARE/ARPG/385港圓
© 1998 SQUARE

SQUARE近來的新作真是買少見少，而這又一隻受歡迎的作品推出續篇。無疑畫面表現和CG技術都有明顯進步，但是創意方面還是要加倍努力才可。遊戲本身才是重要，重覆的玩法只會令支持者漸漸離去，希望SQUARE能繼續努力創新遊戲便好了。(古拉拉_B)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:2.5分
難易度:2分

平均分:4分

跟上集相比，還是換湯不換藥地在一個沒完沒了的迷宮內冒險，見到敵人時又踢牠兩腳，而且迷宮層層都是大同少異。坦白説，很悶。ITEM欄的容量仍是那麼細，玩起上來仍是那麼不方便。再加上差不多的背景，實在是玩到人感到非常痛苦。唯一可取的，是那些蠻用心機去製作的CG片段。不過，我們買遊戲回來最主要的都是用來打機，不是看CG。(小健健)

評分：

人物／機械:3.2
畫面:2.5
音樂／音效:2.8
故事:2.5
操作性:3.0
投入度:2.0
原創性:1.0
難易度:3.0
移植度:——

平均分:2.5

機動戰士GUNDAM馬沙之反擊



PlayStation/ STG/ BANDAI/385港圓
© 創通AGENCY • SUNRISE
© BANDAI 1998

這個在宇宙的空間內跟敵機進行戰鬥的3D SHOOTING遊戲就略為簡短了一點，不過最精彩的地方莫過於遊戲中的動畫片段，而故事的名場面也做得十分仔細，如果這遊戲可以在戰鬥時加多一點障礙物，以及增加多些地形的話，這遊戲將會變得更加有趣。(非洲)

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2分
故事:2分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.71分

好！真是一隻好遊戲，話雖如此，不過《馬沙之反擊》的玩法和之前的《Z高達》真是一模一樣，所以玩者一拿上手便會非常輕易的熟習玩法，所以以可玩性而言，真是比較低了一點；另一方面，遊戲本身要花的時間實在不長，就自在爆第一次(阿寶模式)後有「馬沙模式」，仍然是覺得遊戲是短了一點。不過，以一個機動戰士迷來説，在遊戲之中有不少的機體，真是一件非常好的事呢！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:3.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.07分

INCOMING 人類最終決戰



Dreamcast/STG/Rage Games/5800日圓

移植自PC作品的Dreamcast遊戲《INCOMING人類最終決戰》，在畫面方面已經達到Voodoo 2的水準，而且更沒有像PC般因讀Hard Disk而出現"窒機"的情況。整體上，雖然此遊戲的流暢度絕對是一流，但遊戲性卻平平無奇，變化又小。此外，再加上遊戲未推出前而發現有Bugs，你話遊戲的質素又會有多高呢！！(Agent X)

評分：

- 人物/機械:4分
- 畫面:4分
- 音樂/音效:2分
- 故事:2分
- 操作性:3分
- 投入度:2.5分
- 原創性:——
- 難易度:3分
- 移植度:4分

平均分:3.06分

作為DC推出初期的作品，INCOMING的成績算是一般，在畫面的表現上，DC版和電腦版的差別很小，相信單是這一點就已經是現時其他遊戲機所沒有可能做得到的，而遊戲本身勝在玩法夠簡單，只要不斷瞄準敵人攻擊便可，但特別在經常會以不同的身份參加戰鬥，有時是砲台、有時是直升機或坦克，有時甚至會搶去敵人的戰機來用，雖不致於要為這遊戲而買DC，但買了DC的人就不應錯過這作品。(J.J)

評分：

- 人物／機械:3.5分
- 畫面:4.3分
- 音樂／音效:3.5分
- 故事:——
- 操作性:3.5分
- 投入度:4分
- 原創性:4分
- 難易度:4分
- 移植度:5分

平均分:3.98分

艾莉工作室



PlayStation/ RPG/ GUST/ 5800日圓

有玩過前作《瑪莉工作室》的玩者，絕對不會對新作《艾莉工作室》感到陌生，玩法方面，系統與前作根本是毫無改變，不過比較新穎的地方是出場人物方面作出了改變，除了有新的人物外，亦會有前作人物出現；另外今次出場的物品多達200件，基本上是不可能玩一次就將他們儲齊，對於想將全數道具儲齊的玩家，最少玩三次以上才能儲齊。不過本人最喜歡的還是音樂方面作出了改變，除了本身的音樂外，亦有一些直接由古典樂改編的音樂出場，真的希望快些推出其SOUNDTRACK。(山寺良牙)

評分：

- 人物/ 機械:5分
- 畫面:4分
- 音樂/ 音效:5分
- 故事:4分
- 操作性:4分
- 投入度:5分
- 原創性:4分
- 難易度:4分
- 移植度:——

平均分:4.38分

雖然人物設定和上集不同，但其表現和畫面仍屬高水準，由於有育成和收集二個元素，好此道者一定不要錯過。不談畫面，遊戲的內容和上一集相比大同少異(冇又是配藥加冒險)，這個亦可説是其缺點。一心想著可以耳目一新的朋友一定會失望，相反沒玩前作而又喜歡玩這類遊戲的人可以考慮。(積奇)

評分：

- 人物／機械:4分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:3.5分
- 故事:3.5分
- 操作性:3分
- 投入度:3分
- 原創性:2.5分
- 難易度:3.5分
- 移植度:－－分

平均分:3.31分

THOUSAND ARMS



PlayStation／RPG／ATLUS／6800日圓

想不到在這個年頭，竟然還有幸玩到這麼有心機的作品，真是佩服幕後人員的功力。此遊戲的最大賣點是擁有大量PC-E年代慣常使用的大頭畫面，加上配音員的傾力演出簡直像在看動畫一樣，至於帶有模擬要素的鑄劍系統亦很有趣，玩者需要像《心跳》那樣提升女孩子的好感度，唯一美中不足的是戰鬥設定稍失平衡。(FUKUDA)

評分：

- 人物／機械:4.0分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:3.0分
- 故事:4.0分
- 操作性:3.5分
- 投入度:3.5分
- 原創性:4.0分
- 難易度:3.5分
- 移植度:——

平均分:3.63分

主角的行為實在十分低死，滿腦子也是溝女思想。遊戲方面，畫面的表達新鮮，由2D轉為3D時十分連貫，人物的表情亦多。以愛的力量來造劍，個人並不大接受，可取的是遊戲的畫面細緻，角色的設計亦十分吸引。對喜愛AVG的朋友來説，這個一定不會令你失望。(積奇)

評分：

- 人物／機械:3.5分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:3.5分
- 故事:3分
- 操作性:3.5分
- 投入度:3.5分
- 原創性:3分
- 難易度:3.5分
- 移植度:－－分

平均分:3.4分

MARIO PARTY



N64/TAB/NINTENDO/5800日圓

由兩間大廠推出的遊戲，的確是不同凡享，一直以來TAB遊戲往往會出現的現象，在這遊戲中亦解決了，那就是在多人玩時，不時因為玩家針對另一位玩家，而沒法完成遊戲，但是它作出1 VS 3對戰、2 VS 2對戰、4人對戰及個人戰的模式，令到一時與2P是朋友，一時是敵人，這樣就沒有針對的成份，再加上有一流的角色，真是隻不錯的遊戲。(MS)

評分：

- 機械/ 人物:4分
- 畫面:3.5分
- 音樂/ 音效:3.5分
- 故事:3.5分
- 操作性:3.5分
- 投入度:4分
- 原創性:3分
- 難易度:3分
- 移植度:——

平均分:3.5分

這些BOARD GAME，一般來説都不用講甚麼技術，最後還是運氣至上的。而這隻《MARIO PARTY》也是一樣。然而，這遊戲在營造搶奪氣氛方面非常出色，大大增加了玩者的投入感。而且那些迷你遊戲亦非常豐富，又有1對3的又有4對4的，令遊戲不至於太沉悶。總括來説，這是一隻非常適合一大班朋友玩的遊戲來。(小健健)

評分：

- 人物／機械:3.0
- 畫面:3.5
- 音樂／音效:3.6
- 故事:2.6
- 操作性:3.4
- 投入度:4.0
- 原創性:3.9
- 難易度:3.7
- 移植度:——

平均分:3.4

beatmania append 3rd mix



PlayStation/ETC/KONAMI/2800日圓

自從《beatmania 》一類音樂節拍遊戲興起後，不少廠商都爭相仿效，令人有厭膩的感覺。幸好，《beatmania》系列不斷有新的玩素和歌類，才能保住同類遊戲一哥的位置。但是，這個系列已經推出了三集，最近還宣佈成為「系列化」，筆者覺得這不是一個好的現象，因為本身遊戲的玩法變化不大，開發人員的創意可能就此埋沒。希望將來KONAMI能夠有更特別、更新穎的體感遊戲推出。(古拉拉_B)

評分

- 人物/ 機械:3.5分
- 畫面:3分
- 音樂/ 音效:2.5分
- 故事:3分
- 操作性:3分
- 投入度:3.5分
- 原創性:2.5分
- 難易度:2分

平均分:4分

有玩過前作的本人，對於這個新版本有些期待，不過有希望當然也有失望之處，可喜的當然就是各位也希望的有新曲目出場，相對的就是難度提高了，不過本人玩此遊戲的立場主要在於聽歌多於破關，所以以聽歌的角度來説遊戲絕對值得一試。(山寺良牙)

評分：

- 人物/ 機械:——
- 畫面:2分
- 音樂/ 音效:5分
- 故事:——
- 操作性:3分
- 投入度:5分
- 原創性:3分
- 難易度:1分
- 移植度:——

平均分:3.17分

STAR WARS ROGUE SQUADRON



Nintendo 64/STG/Lucas Arts/

Nintendo 64的《STAR WARS ROGUE SQUADRON》是和PC版同期推出的《星球大球》系列最新作品。遊戲的操作非常簡單，而難度方面亦不算太高。只是遊戲在加上EXPANSION PAK後，其畫面質素雖然確實提高了一點，但仍未算突出。希望以後Nintendo 64能夠善用此PAK的功能，造出更佳的畫面質素，否則……。(Agent X)

評分：

人物/機械:3.5分
畫面:4分
音樂/音效:3.5分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3分

N64為了增強畫面功能而推出的擴張容量匣帶中，這是第一個對應的作品；以往N64作品在下的印象是「3D運算快，但畫面稍為簡單」，而這遊戲在配合容量匣帶後便令在下有所改觀，同時出現在畫面上的敵機數目比以往同類遊戲多了，亦有較多做了材質貼圖效果的畫面，反正容量匣帶不算貴，各位N64機主快連它一起買下來吧！(J.J)

評分：

人物／機械:4分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:4.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:4分

平均分:3.75分

大盜伍佑衛門~綾繁一家的黑影



PlayStation /ACT/ KONAMI/5800日圓

《大盜》系列的最新作，遊戲中比較差的地方便是其多邊形畫面（終歸也是第一次PlayStation上以全多邊形推出），在很多的地方也可以看到有爆山的情況，而且其視點的改變有時使人無所適從，還有要在指定的地方才可以更換角色便比較麻煩。但是遊戲的讀碟速度卻可令人滿意，也因這樣遊戲進行得頗為流暢（非洲）

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:1分
音樂／音效:1.5分
故事:2分
操作性:2分
投入度:3分
原創性:1分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.14分

相形之下，PlayStation《加油！伍衛門～來吧戀愛！綾繁一家之黑影～》遊戲性以至內容方面就大大見拙，回想多年前，以平面形式加上CG掃瞄表現的前作，獲得極高的評價，卻萬料不到續篇利用全立體多邊形表現結果會是如此慘淡，除了開場的CG OPENING之外，內容與演出比NINTENDO 64版本仍有一段距離，而且戰鬥方式太偏向單調，解謎成份亦不高，是為最令人失望的地方。(KOTARO)

評分：

人物／ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／ 音效:3.5分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.5分

加油！伍衛門~江戶道中妖怪多籮籮~



NINTENDO 64/ ACT/ KONAMI/ 7800日圓

相隔年多後所推出的續篇，基本概念是沿用SUPER FAMICOM年代的版本，不同之處，只不過是改為立體多邊形表現罷了。前作最失誤的地方就是不能二人同時進行，相對令到樂趣大減，雖然本作將這個漏弊革除，但是代價就是不能使用前作那種自由的表現方式，而且限制中途替換角色，也是本作中自暴其短之處，不過KONAMI式的幽默、新登場的DOUBLE IMPACT，影山水木的歌曲，以及晝夜轉換系統，均令遊戲一切的內容也變得異常富豐，可是為何越來越似戰隊特撮般格局呢？(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:4分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.88分

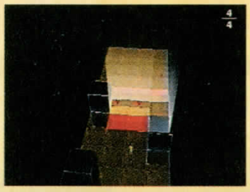
《大盜五佑衛門》這個出名的動作遊戲系列，相信各位讀者均有玩過，雖然本人玩這個系列的遊戲的次數不多(嫌她太過難玩)，不過遊戲畫面絕對是高質素。今次在N64推出這個遊戲，當然是盡量利用她的機能，畫面方面絕對美麗，不過始終本人對動作遊戲比較有介心，相信可能會對評分有一定影響吧！(山寺良牙)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:4分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:——
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.29分

I.Q.FINAL



PlayStation/ETC/ SCEI / 272港元

《I.Q.FINAL》是一隻考驗玩者腦筋的智力遊戲。遊戲玩法雖然簡單，但絕對是易學難精，故此非常適合自認I.Q.爆棚的朋友一顯身手。(或令其信心崩潰也說不定)由於遊戲主要是考驗玩者的腦筋及反應，故此對於畫面質素似乎不太注重。當然，如果你能夠一口氣突破「100 ATTACK」的話，相信你的I.Q.絕對是非比尋常了。(Agent X)

評分：

人物/機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/音效:2分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:4分
難易度:5分
移植度:——

平均分:3.21分

哈……真是和之前的那一隻《I.Q.》沒有多大的分別，其實可以說是完全沒有分別，不過遊戲性依然非常高，起初大家可能會只是玩一兩局便算，不過一直的玩下去，便會有無限的根性要打爆機(雖然是非常難)，玩這隻遊戲的重點是要心思細密，一心急便會「玩完」，所以用這遊戲來鍛鍊大家的忍耐力是最好的工具，大家要努力啊！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:1.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:4分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.71分

CIVILIZATION II



PlayStation /SLG/HUMAN/5800日圓

《CIVILIZATION》這遊戲一向難度也不低，而這一集也不例外，遊戲中有極多的指令，每一步也是要慢慢來的，所以真的可以給玩者一種能夠親手興建到一個文明的感覺，不過遊戲所花的時間實在是太多了，可能對一些有心「打發時間」的人比較合適（非洲）

評分：

人物／機械:1分
畫面:2分
音樂／音效:1.5分
故事:1分
操作性:2分
投入度:1分
原創性:1.5分
難易度:4分
移植度:1.5分

平均分:1.94分

稱得上是著名SLG作品《Civilization》之續篇，系統基本上沿自前作，增加了可選用民族的數目與及調整過其他項目的平衡性，不過事實上並沒有太大改動，而且畫面顯示亦較以前稍稍遜色，但對喜歡上集的人來說這次確實有一玩的價值。(FUKUDA)

評分：

人物／機械:3.0分
畫面:3.0分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:3.0分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.71分

優惠交易廣場

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

PlayStation 遊戲三合一優惠（A）

古惑狼＋PUZZLE BOBBLE 3DX＋I.Q.　只售 HK$150

（限售 30 套）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation 遊戲三合一優惠（B）

Q 版賽車 2＋REAL BOUT 餓狼傳說＋少年街霸 2　只售 HK$150

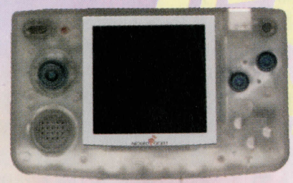
（限售 30 套）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

NEO GEO POCKET＋拳皇 R-1 套裝　特價 HK$490

（限售 30 套）



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

PlayStation7501 主機連震動手掣

一減再減 HK$980

（限售 30 部）



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

OPTEC 最新震動軚盤

COCKPIT BIG SHOCK

特價 HK$450

（限售 25 部）



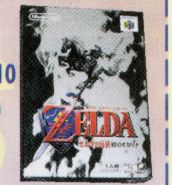
新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

薩爾達狂熱

Color GameBoy 版 薩爾達傳說 DX（英文版）　特價 HK$210

N64 版 薩爾達傳說～時之笛 特價 HK$350　（各限售 30 套）



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation 12 月大作益晒你

少年街霸 3

特價 HK$289（限售 30 套）

新世紀機械人戰記 BRAVE SAGA

特價 HK$328（限售 15 套）





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

震動打碟盤 DJ MAN

特價 HK$260

（限售 30 部）



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

NEOGEO CD版拳皇'98大特惠

奉送日本原裝《拳皇'98》海報

限定版 HK$579　普通版 HK$310

（各限售 30 套）



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation 遊戲《LUNAR SILVER STAR STORY》

特價 HK$99　（限售 30 套）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation《機動戰士高達　馬沙之反擊》原裝日文版

奉送：預約限定馬沙人形、告知用 B2 海報

特價 HK$480

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）



PlayStation《EHEGEIZ》原裝日文版

奉送告知用 B2 海報　特價 HK$330

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）



SATURN 傑作選

櫻大戰　帝擊 GRAPH　特價 HK$280（附初回特典）
琉璃色之雪　特價 HK$320（奉送告知用 B2 海報）
基利之野望　攻略指令書　特價 HK$160

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

N64 新作大優惠

比卡超你好嗎！　特價 HK$800
薩爾達傳說～時之笛　特價 HK$350

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

PlayStation《我愛電車！》連專用電車手掣　特價 HK$450
PlayStation《火星物語》限定版　特價 HK$530



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

GameBoy Pocket 機（透明紫）連遊戲一款
特價 HK$298

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

GameBoy Color 遊戲大旋風

《PocketMon Card GB》　特價 HK$250
《薩爾達傳說 DX》日文版　特價 HK$220

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

Dreamcast 超大作

SONIC ADVENTURE
特價 HK$350

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

Dreamcast 配件大優惠

Dreamcast S 輸出線　特價 HK$230
Dreamcast 手掣　特價 HK$168
VISUAL MEMORY 記憶卡　特價 HK$168

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

NAMCO RPG 大作

Tales of Phantasia　特價 HK$350

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

SEGA SATURN 0104 街機棍
超特價 HK$48

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

Hong Kong Supernet

免費上網　加送 Celine Dion CD

◆送 Celine Dion 最新 CD 及巨型海報
◆送首月月費（$98）
◆送首次登記費（$100）
◆送基本上網訓練課程（$300）
◆送 400MB 上網程式光碟（$100）

Supernet

攜同本優惠券到下列地點登記上網，除可享有上列優惠外，更可在短至15分鐘內辦妥上網手續，即時享受高速上網的樂趣。

香港：灣仔軒尼斯道298號298電腦特區107室
九龍：旺角山東街47-51號星際城市

（優惠期至1999年1月31日，不可與其他優惠合併使用）

查詢請致電客戶服務熱線2335 3699

網址http://www.hk.super.net

SENTIMENTAL GRAFFITI 發聲公仔

超特價每款 HK$99

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 15 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



M & L 日本精品玩具
旺角彌敦道信和中心 G33 號舖
電話：2771 0100

COMING 嗡

By: Agent X

各位！由於KOTARO一心想成為幕末劍士，而非洲又一病不起。因此，Agent X就只好乘虛而入，並向四周宣稱已完成佔領此頁的行動！(一期咁大把……)

好！既然近期興大事回顧，那一於讓Agent X為大家推算一下99年有甚麼勁GAME新聞吧！！

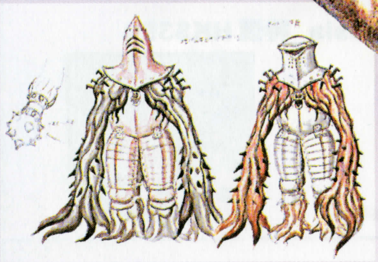
頭條新聞

漫畫竟成遊戲　格斯誓報此仇

據可靠消息證實，日本人氣漫畫《BERSERK》(《劍風傳奇》／港釋：《烙印戰士》)將會由ASCII負責將之遊戲化，並且在Dreamcast上發售。至於開發方面，將會由中本勤、吉岡考展、山本真等負責。(他們曾經參與《鬥魂列傳》及《雙界儀》等作品的開發)

遊戲暫預定於99年發售，而售價則仍未清楚。不過，相信遊戲中的主角－格斯，又會於各位玩者的面前出現，看來這場腥風血雨的戰鬥似乎並未停止。





■Dreamcast版《BERSERK》。(圖為人物設計草稿)

師生勾結　秘密組織入侵學園

又根據路邊社消息，99年將會有一間非常特別的學校－《決定！英雄學園！！》於PlayStation上將貼招募教師廣告。據報此學校是以培養學生成為英雄為目標，而且當中一位只需要教導五位學生，並帶領他們成立秘密組織！至於教學法方面，主要是以育成模擬(SLG)來進行。有興趣的人仕不妨於99年3月，帶備5800日圓到各大GAME SHOP報名。





■《決定！英雄學園！！》。

經濟消息

失業率高企　增加基建解困

由於近期經濟低迷，故富士通電腦系統特別在PlayStation上推出《建設機械SIMULATOR充滿KENKI》，以求紓解民困。當中，將會有5種建設機械予各位使用。預計此計劃將會於99年2月公開發售，另每人參與此計劃者請自備5800日圓。



■《建設機械SIMULATOR充滿KENKI》。

體育花絮

以下是有關99年體育大事花絮二則：

99年3月11日，將會在PlayStation上推行《CORIN McRAE THE RALLY》越野車賽，預計每位參賽者需付出5800日圓才能參加。

99年3月上旬，在PlayStation上將會發現《目標！名門野球部》，當中將會考驗各領隊們的育成手腕(SLG)，入場卷為5800日圓。



■《CORIN McRAE THE RALLY》。



■《目標！名門野球部》。

副刊1　愛情蒲點

初戀的感覺如何？

如果你想重溫一下初戀及愛情滋味的話，就一定要試試這個曾經在PC版推出過的《With You～想見妳～》。今次這個Sega Saturn版本的內容基本上和PC版分別不大。對此道有興趣的朋友，千萬不容錯過！

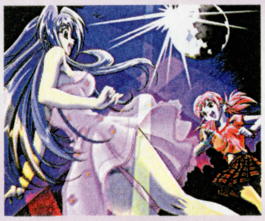


■《With You～想見妳～》。

新戀愛世紀？！

若果覺得初戀過於虛幻的話，不妨試試另一種愛情感覺！同樣由PC移植過來的Sega Saturn版《由KISS開始》，當中的故事主要是講述主角在一次暑假中所遇上的幾段愛情經歷。預計99年3月左右公開予各位進行體驗。





■《由KISS開始》。

《遊戲誌》讀者專享福利

奪取「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」免費參賽證

挑戰Dreamcast帶來的終極時速新感受
名額只限100名！

「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」即將在1月30日及31日在西九龍中心展開，冠亞季軍均可獲得Dreamcast主機，你是否也想挑戰自己，挑戰終極時速呢？《遊戲誌》就為你提供一個機會，送出100張「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」的參賽證，只要你答中表格中的問題，填妥參加表格，連同一個貼上8角郵票的回郵信封，寄來「遊戲誌」(地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓)，信封面註明「SEGA RALLY大比拼」字樣，即有機會奪得參賽證參加比賽。快把握時機，及早行動。







比賽規則

◆如答中題目的參加者超過100名，本刊將以抽籤方式決定得獎者。
◆截止日期：1999年1月20日

奪取「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」免費參賽證

參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿ 性別：□男 □女

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿( )

聯絡地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

Dreamcast版《SEGA RALLY 2》將於哪一天推出？

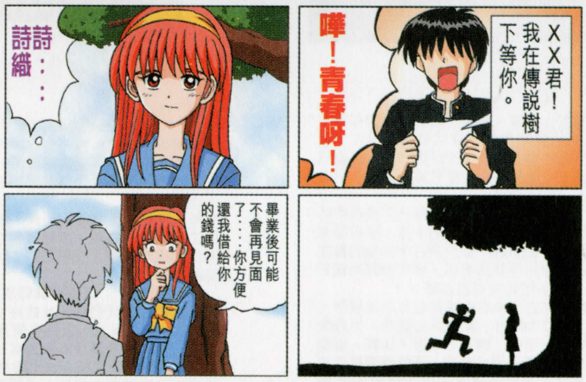
□1月14日 □1月21日 □1月28日

四格遊樂場

不能凝望的騎士



心碎回憶

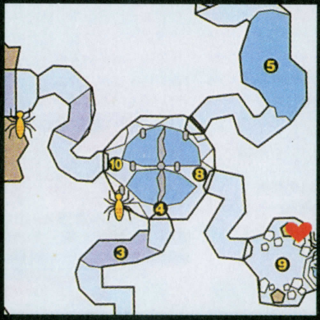


BY：超音潛艇

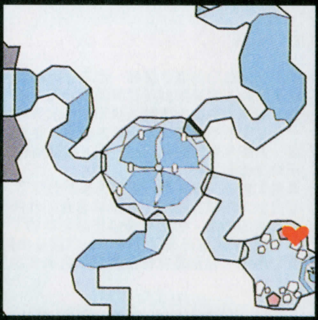
嚴正聲明

查近日本港一刊物《GAME TREND》創刊號未得本刊同意，擅自翻版本刊於第90期刊登，由本刊美術部製作之《薩爾達傳說～時之笛》大部分地圖，稍作修改後轉載於該刊，嚴重侵犯本刊著作權。本刊對此事表示嚴重抗議，現正就此事與法律顧問商討，並將採取法律行動。

遊戲誌



本刊美術部所繪製之地圖



《GAME TREND》將本刊地圖稍作修改後之地圖

編者話

失去了・非洲

越來越遠了，發覺在不經意之間已失去了很多東西，我從不會介意得與失，只可惜這一次的損失看似是永遠也不可以彌補到，這只好怪我自己吧，現在的夢跟我越來越遠了。

衷心感謝・非洲

在這一期書的時間內，筆者不幸抱恙（可能是聖誕後遺症），幸得各位同事見義勇為、拔刀相助、慷慨解囊、行俠仗義地幫忙，減輕了筆者不少的負擔，真的十分感激，日後我有什麼用得着的地方，筆者一定竭盡所能。

聖誕快樂・非洲

說回這一個聖誕，本來是悶得透頂，不過幸好有妳，才不致躲在家中吃白果。多謝妳啊WING，當然還有阿正、阿發和一眾好友！

新年快樂！！

山寺良牙的回想「記事」……可能是世上最後一個聖誕（？）

特別鳴謝子濃弟兄附加語句

1998就在無聲無色地過去，1999年亦靜俏俏的來到這個世界上，回顧1998年，就好像好多人說的——不幸的事十常八九。雖然「亞洲金融風暴」對本人並沒有直接的影響，不過亦間接地令本人對自己的前途充滿著一個問號及迷惘，究竟是去做定還是不做？是去追定還是不追？是去試定還是不試？是決斷定還是放棄？

回顧1998年：日本留學計劃暫失敗、也許是××（Heart break）、不被肯定、沒法超越自我、財政問題……（還有很多很多……）。

展望1999年：日本留學計劃成功、財政問題解決、超越自我、回復自信。

不過最近編輯部經常流傳著「1999年7月1日」便是世界末日，究竟是否真的會發生？不到當日根本不知道，如果不是的話，不知是「可喜可賀」定還是「可悲」；如果是的話，本人就覺得十分之遺憾，遺憾的是還未達到理想便要離開這個世界。不過這些事還是「隨遇而安」算了，反正聖經上曾記載『你們要警醒，因為在你想不到的時候，人子便會再來。』就算1999年7月1日不世界末日，始終有一天人類是會自取滅亡的（子濃按：支持環保，God Bless You！），以上所言，信不信由你，不過本人相信這些事有朝一天一定會出現。



開卷有益米奇話

這個時候，米奇大概正為《遊戲誌》明年的計劃而煩惱。在到日本去採訪《莎木》的時候，赤川次郎的三色貓系列剛巧推出新一部小說《三色貓之大改裝》，真拜博益和皇冠所賜，近一年沒有看過《三色貓》系列1996年以後作品的米奇當然不會錯過機會。最諷刺的是故事其中一個題材就是雜誌改革，雖然那絕非一本好書，但透過這本小說卻發現一種日本人對雜誌改革的態度，那也不錯嘛。

這次採訪《莎木》的發表會，回港前有半天空閒時間，於是到涉谷去逛逛。平時米奇很少去涉谷，因為很少自己喜歡的東西，今次是因為聽說SEGA趁聖誕期間贊助涉谷商店街在路旁的樹上佈置了連串燈飾和Dreamcast的宣傳橫額，為涉谷的晚上增加了不少聖誕氣氛。很多人為了一看這火樹銀花的景色，都跑到涉谷去，導致交通擠塞，甚至告上法庭，當然最後還是商店街獲勝。

米奇前一天晚上也去過一趟，的確有火樹銀花的感覺。白天行涉谷當然看不到哪景象，但聖誕當前，到處都充滿聖誕氣氛。尤其是在咖啡店邊吃早餐，邊欣賞涉谷街上穿着時髦冬裝的女郎，實在是件快事。



小積雙週話

◆買了第二隻超合金魂，實在非常不俗！
◆近日愛上玩月華2，呵呵！
◆My Friend 犬記的嗜好是裏切。
◆非洲常常保持著飲醉和有病的狀態……。
◆恭喜古b成為正式「占」迷。
◆信長已成為我的新偶像！
◆還有，電話永遠在我的左右！！
◆Agent帶領的電波少年腦返之旅第二擊又來了。

在聖誕節未能盡興的怪傑：

雖然今年的聖誕節是筆者在遊戲誌工作以來的第一個，但因為稿件之複雜而令到當時的筆者還在家中工作，未抽出一些時間購物和朋友交換禮物，而且在PARTY時經常被睡意纏繞着，特此說聲對不起。

今天正是1998年的除夕夜，希望大家新年快樂，而經常不滿自己的筆者更希望1999年的自己做得更好、更好。

由於時間緊迫，故此惟有向一位好朋友說聲：

生日快樂！！

如果有緣的話，我相信一定會有機會遇上的。

Glen
31-12-98

穿鑿附會・KOTARO

秦沮『要做好一件事情，一定存在鬥爭，尤其於事情的關口。假若不去堅持，事情可能會失敗。』

緋村 劍心『勝利並不代表其信念和見解是正確，只不過是時代選擇於那一方，至於其信念和見解正確與否，就要由後世的人去判斷！』

加油呀！非洲-JELLY！

仲有好多謝ZACKY老人張聖誕咭呀！來年望你也多多指教吧！

小健健恐怖大王減肥計劃

最近很多同事也病倒，繼有之前的天草四仔霸王丸，現在非洲又吃甚麼嘔甚麼，還以為給人弄大了肚子，真活該。此陣子小健健也要想法子去好好保養自己這個臭皮囊。WELL，下輩子還要靠它載着我嘛，對它不好的話活受罪的還會是誰?

先檢討一下自己的身體。唔，體能已不復高中時代，以前由於時常打藍球而變得結實的手臂，現在卻充滿着脂肪。每天運動得最多的，是用來打字打機的數隻手指及跟着畫面中多邊形移動的眼睛。腰間也開始積聚脂肪啦～，噢，我才不想像莫老三那樣～。

沒法子，唯有在它們未惡化時提起意志做運動。每晚又掌上壓、又SIT UP的，幹了兩三個月，但好像只是暫停了肚腩的生長速度，還未有根治。也許，每朝去踏下單車之後才上班是一個好辦法。不過若要這樣的話，非要把自己的生活習慣徹徹底底FORMAT一次不可。雖然99年只可去到7月，但我也會以這個為我新一年的其中一個目標。嘿，走着瞧吧。

黑龍98大事回顧及99年……

回顧～～

◆1998年真是一個多事之秋，首先，黑龍在這一年間的身體真是變得十分差，久不久也會生病，真活該！

◆今年香港的經濟變得這樣差，實在令所有人也非常擔心，幸而對我們的影響也不是非常的大，不過也是有所影響的（對個人而言）。

◆希望左右的噪音盡快消失，因為經常的噪音實在會影響黑龍的工作情緒，當然，工作效率也會相應有所改善呢！

◆例牌的一句：「世界和平！」

前瞻～～

1999年，當然是想經濟好轉，經濟好，大家好；大家好，我們好；我們好，社會好；社會好，身體好？

以個人而言，當然是要身體健康，如果唔係，怎樣開工搵錢，沒有錢又怎樣賣東西呢？

此外，希望翻版VCD盡快被取締，好果唔係，黑龍的兄弟們怎樣開門做生意呢！「打倒翻版，支持原裝！」

最後，希望可以買間大屋，搵番個老婆，生番個仔仔…………………… （←妄想）

「超」憤怒的MS話——

◆有人有空去BBQ；有人有空去打機；有人有空去拍拖；有人有空去玩；又有有人有空去……但…點解MS連假都冇得放，連在聖誕去玩的時間都冇，卻要在公司做過不停！點解？點解？點解？WHY？WHY？WHY？

◆為何可以這樣？MS都很想…點解MS不可？但又可以…大家都是做同一樣嘢，點解？點解？點解？WHY？WHY？WHY？

◆MS永遠都是這麼孤獨，沒有家，沒有親人，沒有好朋友（←壞朋友就多），真是懷念日本的生活，是多麼自由…多麼美好…即使冇得吃冇得着，甚至冇GAME玩冇玩具買，MS都願意，兩年…回來已有兩年，真後悔是連一個日本朋友都未認識到就要離開。

◆MS已到極限…再這樣下去只會「一不做二不休」，但MS不希望要如此！

◆18…26…14…之後會是幾多呢？

◆為何「高達」、「白虎」、「三姑奶」、「浪客」及「遊戲」一齊來，MS無錢呀！因為還要養自己…放過我啦～

P.S 黑翼族的莉娜公主，筆者收到你的聖誕咭了，很多謝你！祝你早日找到土之合體人啦！

福田君話 Ver.2.5 ——

■原本以為已到達了終點，但當衝過起步線時卻發現賽事才剛剛開始，真是猶如在看連續劇一樣，高潮一浪接一浪地發生，劇情總會在永遠無法預知的情況下急轉直下，未到最後一刻閣下是無法知道結局是怎樣的…這樣才算是人生？！不過，人總是要面對明天的，與其要愁眉苦臉度日，倒不如積極地去面對它吧。

■現在發現，令人驚訝的事情突然發生了，到底如何是好？真是教人既驚亦喜呢！希望接着會如我所願吧，哈哈。

■再稍加修正，發覺真是越來越奇妙的了。

P. S. 雖然現在已過了聖誕，但仍願各位能擁有一個快樂高興的新年，特別是有份送聖誕咭給筆者的朋友們

古拉拉_B的「好慶！無嘢講」編者話

都話咗無嘢講囉，仲睇？！

天草四郎 時貞瘋言瘋語

《幻想水滸傳II》出咗，好開心；有好多朋友都有玩，更加開心；入面有上集主角出現，非常開心。有得參加SC比賽，不過唔係太開心……；趕稿趕到癲咗，好鬼傷心……

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

J.J 長話短說數則……

◆不知各位聖誕節過得如何？
◆除夕晚呢？
◆農場餐廳套餐與三文魚刺生＋美國芝士蛋糕，你會選哪一樣？
◆由新機場搭巴士去東涌轉地鐵返香港真係平好多。
◆玩跳舞機可以用嚟減肥……
◆到底有冇可能可以喺1月4日夠錢交稅？
◆新年重有冇閒錢可以去日本？

1999年首本遊戲特刊

最強N64日版遊戲全目錄

凝聚N64魅力精華

GAME PLAYERS 64



1999年1月1日世紀末第一擊！！

超詳盡攻略
薩爾達傳說～時之洋笛

N64最新遊戲介紹
MARIO PARTY
叮噹2大雄和光之神殿

特別附錄！
兩大GAME BOY動作全攻略
DRAGON QUEST MONSTER
薩爾達傳說DX

精靈資料一應俱全
POCKET MONSTER STADIUM

定價港幣30元

下回放映

NEW GAMES OF 1/7~1/14

PlayStation

98年1月7日



頭文字D
講談社
5800日圓
RAC



超級英雄作戰
BANPRESTO
6800日圓
RPG



The Next TETRIS
BPS
4800日圓
PUZ

1月14日

Now Printing

BASS LANDING
ASCII
6800日圓
SLG

Now Printing

BACKGAMMON
ALTRON
5800日圓
TAB

Now Printing

BASS LANDING (連釣魚手掣版)
ASCII
9990日圓
SLG



BATTLE ATHLETICS大運動會GTO
INCREMENT P
5800日圓
RAC

Now Printing

MASIYA BEST LANGRISSER I & II
MASIYA
2800日圓
SLG



DEEP FREEZE
SAMMY
5800日圓
AVG



做吧! GAME CENTRE
翔冰社
5800日圓
SLG



SAKADIA
SCE
5800日圓
RPG

Now Printing

成為魔法使的方法
TGL
6800日圓
ARPG

SATURN

1月14日



ROOM MATE W~二人~
DATAM POLYSTAR
6800日圓
AVG



鬥龍傳説ERAN DOLL
KAMATER AN
5800日圓
FIG



"CINEMA英會話系列Vol.1 不要去天國,爸爸"
SUCCESS
6800日圓
ETC



封神領域 Eretzvaju
yuKE'S
5800日圓
ACT

如果與Internet為伴是件快樂的事，您為甚麼要拒絕？



GAME PLAYERS WORLD
遊戲誌尊賣店

KONAMI

遊戲商品香港區正式代理*

VISA MasterCard

■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■電話：(852)2391-1067■傳真：(852)2332-0275■電郵：sales@gpw.com.hk
■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118

KONAMI帶動手提遊戲機新玩法



全城狂熱

beat mania 手提遊戲機

12月23日勁辣登場！！

6首勁歌

隨時隨地捽餐飽

狂熱價HK$230

即日開始接受預訂

歡迎零售批發



迷宮RPG 貼身體驗

DUNGEON QUEST™

ダンジョンクエスト

第一章 史昂的冒險

救公主全憑勇氣智慧和運氣

迷宮次次不同，敵人層出不窮



定價$150

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。